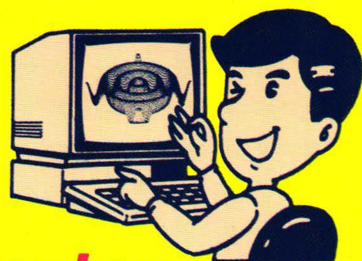
昭和60年8月1日発行(毎月1回1日発行)第4巻第8号昭和57年12月6日第3種郵便物認可昭和59年5月1日国鉄首都特別扱承認雑誌第7517号

August 1985



わかる!動かせる!
プログラムが組める雑誌

マイコンBASIC Magazine



定価¥350

51機種のパソコン用ソフト65本一挙掲載

移植マスター大作戦37
Dr.Dと影のパソコン・レクチャー
マンガで学ぶコンピュータのしくみ

- BM-Jr/LII2 キャンディ・パニック/CRISIS EARTH
- BM-LIII/MK5 FIELD/HYPER TANK
- C1 LAST FIGHT/ヘディング・バレー
- コモドール64 ALIEN HUNTER2
- FM-7/77 ゆうれい船サバイバル/RAKKER
- FP-1000/1100 忍者くん
- JR-100 HELP!/四手観音
- JR-200 WING LOVE QUICK LOAD/BATTLE ZONE
- JX 移植版 TANK FIRE
- M5 CHIP & TAP/SPACE AIR MAN
- MAXMACHINE SET
- MSX KAGELIEN/MILK HALL/いま、かえる!
- MZ-1200/700 ATTACKER
- MZ-700/1500 CANDY/ビーム・コントローラー
- MZ-1500 移植版 CAT WARS
- MZ-80B/2000 KAIJUKUN
- MZ-2000/2200 TANK/SCRAMBLE
- MZ-2200 愛・旅立ち
- PASOPIA(T)/5 MIG and MOG
- PASOPIA7 フルーフルー
- PC-6001/mkII/6601/SR CAN☆MAKER/金浦空港へ帰れ
- PC-6001mkII/6601/SR PUZZLE8
- PC-8001/mkII/SR 夢鉛物語/PC版シャトル・ゲーム
- PC-8001mkII/SR WHALING
- PC-8801/mkII/SR 移植版 SPARROW
- PC-9801/E/F 移植版 ROCKER
- ぴゅう太 UFOショック
- RX-78 卓球
- S1 BOMBER MAN
- SC-3000 鳥人間コンテスト/POOLER
- SMC-777 THE-TAUE
- VIC-1001 BOX MAZE
- X1/C/D/ターボ BLUE RIBBON/数学教師みやびくん
- JR-800 Hop'n Rally
- PC-8201 ROBOT BATTLE
- PASOPIA mini VENUSてカ!
- PB-100 脱出/DROP ROLL
- PC-1245/51 クンフー・アクション
- PC-1500 STEP1
- PC-2001 可変ファイター

ランダム・コーナー
- C1 Dr.Dの「ゲームは自分で作らなくちゃ!」その3
- APPLEII THE OCTPUS

実用プログラム・コーナー
- FM-7/77 プロテクター
- MSX MAZE EDITOR
- MZ-1500 TINY DIARY
- FX-702P ポケットマネー・マネージャー

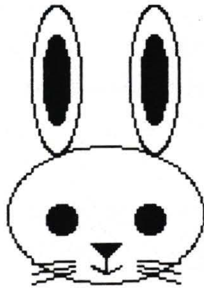
徹底大解析 マップ大公開 メトロクロス/全6面大解析 マーブルマッドネス

スーパーソフトコーナー 特集 超次空ファイター グラディウス ©1985 Konami

昭和６０年６月２４日

受験も忘れる青春の３日間、行こうぜ！諸君

恒例第７回サマーキャンプ実施決定



主催　大手門高校　生徒会

会長　山田　洋

生徒会主催による恒例のサマーキャンプ、今年は黒潮躍る南紀勝浦にて開催します。勉学の合間に鋭気を養う３日間、キラめく太陽と澄み切った空気のもと、来たるべきシーズンに向けての充電です。なおイベント幹事もたいへん張り切っており、どんな催しがとびだすか、乞う！ご期待。ふるってご参加ください。

＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊　記　＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊

- ■ 日程　８月１日　～　３日
- ■ 場所　和歌山県勝浦ナチビーチ
- ■ 宿泊　８月１日・２日　勝浦商業高校特設宿舎
  ８月３日　民宿（予定）
- ■ 定員　１２０名（予定）

指導担当	北田正史先生　久保田健司先生　三宅隆先生
父兄代表	村田均氏　前田敏雄氏
イベント幹事	真鍋睦巳　野里達也

※詳細な日程、費用等については、後日ホームルームにて配布します。

SHARP

今年は、早くも定員オーバー。やっぱり、説得力が違うみたいだ。



案内状にかぎらず、レポートや手紙も美しい文書にすれば説得力も違ってきます。MZ-1500に、漢字ROM*や辞書ROM*、プリンタ*をつないでワープロソフトを走らせれば、たちまちホームワープロに。新登場のカラー漢字プリンタMZ-1P17なら、24ドットの美しい文書やインパクトのあるカラー印字*も……。またキャラクタを使ったちょっと目を引く絵入りの文書や、BASICを使ったグラフィック絵ハガキなど、上達するほどに応用範囲も多種多彩。あなたもワープロ遊び、始めませんか。

※印はオプションです。

高品位印字24ピンヘッド採用。実務にプライベートに手軽に使える"多才"なカラー漢字プリンタ新登場。



■カラー漢字サーマルプリンタMZ-1P17…標準価格79,800円

〈主な特長〉●グラフィックに威力を発揮する7色カラー印字●本格的な日本語文書がつくれる24×24ドットの高品位漢字印字●熱転写感熱方式による低騒音印字●パイカ文字90字/秒、漢字60字/秒(ドラフトモード時)の高速印字●MZシリーズ、X1シリーズに対応●JIS第1水準漢字を標準装備●英文や数式、化学式を含む文書の印字に効果的な多彩な文字種●見出しに効果的な縦・横倍角印字・4倍角印字●置き場所に困らないコンパクト設計



◀CU-14F1B

▲MZ-1500

●MZ-1500 ワープロシステム例　**システム標準価格284,000円**

パーソナルコンピュータ	MZ-1500	標準価格 89,800円
14型カラーディスプレイ	CU-14F1B	標準価格 64,800円
漢字ROMボード	MZ-1R23	標準価格 19,800円
辞書ROMボード	MZ-1R24	標準価格 22,000円
カラー漢字サーマルプリンタ	MZ-1P17	標準価格 79,800円
接続ケーブル	MZ-1C47	標準価格 7,800円

パーソナルコンピュータ

MZ-1500 標準価格89,800円

▲画面はハメコミ合成で、「ユーカラJJ」(東海クリエイト)より

シャープ株式会社 本社 〒545 大阪市阿倍野区長池町22番22号☎(06)621-1221(大代表)●お問い合わせは…本社内国内情報システム営業本部まで。

資料請求券 MZ-1500 ベーマガ 8係

疾走するグラフィックス

X1F誕生。



名機X1の血統を受け継いで、NEW BASIC(V2.0)を搭載。
まさに駆けるように描ける高速グラフィック、
広がるユーザーエリア、使いやすさが違う漢字ユーティリティ……。
いまパソコンに求められる機能をトータルにバージョンアップしたX1の新星です。

Photo:Akira Mase

1 高速グラフィック

ペイント速度は従来の約35倍(X1 BASIC V1.0との比較)、中間色表現も簡単。

2 広がるメモリ空間

10段階のNEWON命令でユーザーエリアもさらに拡大。

3 漢字ユーティリティ

一字変換、音訓変換など手軽に漢字入力(Model 20)。

●スーパーインポーズ機能:リアルな実写と色鮮やかなC.G.の合成、パーソナルテロッパ(オプション)やビデオマルチプロセッサ(オプション)と組めば本格的なビデオ編集が楽しめます。●5インチミニフロッピーディスクドライブ搭載(Model 20):大量のデータを高速処理、パソコンの活躍の場が一気に拡がります。●漢字ROM内蔵(Model 20):情報を見やすく、知的に。NEW BASICの漢字ユーティリティにより入力・表示も簡単です。●X1シリーズとフルコンパチブル設計:従来のX1 BASIC(V1.0)も搭載していますので、X1用市販アプリケーションソフトがそのまま使用できます。●大容量122KバイトRAM標準実装(メインメモリ64Kバイト)●8オクターブ3重和音のサウンドゼネレータ●拡張I/Oポート(2ポート)内蔵●タイマーつきカレンダークロック内蔵

主なオプション(価格は標準価格)			
●増設用ミニフロッピーディスクドライブ(Model 20用)	CZ-52F	近日発売	NEW
●熱転写漢字プリンタ	CZ-8PN1	134,800円	NEW
●漢字ROM(Model 10用)	CZ-8BK2	近日発売	NEW
●パーソナルテロッパ	CZ-8DT2	44,800円	
●ビデオマルチプロセッサ	CZ-8VP1	59,800円	
●データレコーダ(Model 20用)	CZ-8RL1	24,800円	



シャープ株式会社 ●お問い合わせは…シャープ㈱電子機器事業本部システム機器営業部 大阪/〒545 大阪市阿倍野区長池町22番22号☎(06)621-

SHARP



Model 20（ミニフロッピーディスクドライブ1ドライブ内蔵）



Model 10（高速電磁メカカセットデータレコーダ内蔵）

パソコンテレビ X1F

- **Model 10** パーソナルコンピュータ＋キーボード **CZ-811CE**（オフィスグレー）・**R**（ローズレッド）…………標準価格 89,800円
- **Model 20** パーソナルコンピュータ＋キーボード **CZ-812CE**（オフィスグレー）・**R**（ローズレッド）…………標準価格139,800円
- **14型カラーディスプレイレイテレビ CZ-811DE**（オフィスグレー）・**R**（ローズレッド）…………標準価格 89,800円

その日から楽しめるソフトパック "The YOKOZUNA"同時発売！

人気のゲーム、ワープロソフトなど家族そろって使えるソフトを6本セットで新発売、初めての人でもすぐに楽しめます。

テープ版 CZ-122PF 標準価格15,800円

1. ユーカラJJ（ワープロ） 2. キーボード練習（タイピング練習） 3. SUPER ODYSSEY（音楽演奏）
4. 野球狂（シュミレーションゲーム）
5. フラッピー（リアルタイムアクションゲーム）
6. 嬉楽画（グラフィックツール）

ディスク版 CZ-123PF 標準価格19,800円

1. ユーカラJJ（ワープロ）
2. HARUCHAN（ファミリーソフト）
3. SUPER ODYSSEY（音楽演奏）
4. サンダーフォース（リアルタイムアクションゲーム）
5. デゼニランド（アドベンチャーゲーム）
6. 嬉楽画（グラフィックツール）



豊富なフルライン X1 シリーズも好評発売中！

X1Ck	パーソナルコンピュータ	CZ-804C	標準価格139,800円
	14型カラーディスプレイテレビ	CZ-801D	標準価格 99,800円
X1Cs	パーソナルコンピュータ	CZ-803C	標準価格119,800円
	14型カラーディスプレイテレビ	CZ-801D	標準価格 99,800円
X1D	パーソナルコンピュータ	CZ-802C	標準価格198,000円
	14型カラーディスプレイテレビ	CZ-802D	標準価格128,000円

●いずれも、実務からゲームまで幅広くそろったX1のソフトが共通して使えるコンパチブル設計です。※カラーはそれぞれローズレッド、メタリックシルバーの2色があります。

●X1シリーズ用NEW BASIC（V2.0）

CZ-112SF（カセット版）…………標準価格 7,800円
CZ-113SF（コンパクトフロッピー版）…………標準価格 8,800円
CZ-124SF（ミニフロッピー版）…………標準価格 8,800円

1221（大代表）東京/〒162 東京都新宿区市谷八幡町8番地☎（03）260-1161（大代表）またはシャープエンジニアリング㈱ 〒545 大阪市阿倍野区長池町22番22号☎（06）621-1221（大代表）へ。

資料請求券 X1F ベーマガ 8係

漢字処理能力が違う。ター

X1 turbo

たとえばXFERキー……

ターボの強力な日本語処理機能をサポートするためにキーボードは、さらにパワーアップされています。HELPキーやCOPYキーに加え、日本語入力キーとしてXFERキーを採用。16ビットなみの仕様といえるこのキーの機能は、もちろんBASICでサポートされており、操作も簡単。日本語入力モードの設定もCTRL+XFER、またはSHIFT+XFERという親切設計でこの実行によりファンクションキーメニューが画面に表示され、手軽な操作でスピーディにプログラミングできます。

```
180 A$(11)="の新機能とは、漢字がプログラムの中で自由に"
190 A$(12)="使える漢字ＢＡＳＩＣ。スピード感にあふれた"
200 A$(13)="高精細グ
210 A$(14)="像を創り
220 A$(15)="ホビーか
230 A$(16)="高機能パ
240 FORI=0TO16:SYMBOL
250 WINDOW(0,0)-(400,
260 LINE( 24,112)-(28
270 LINE(120, 88)-(18
```



ターボを強力にサポートするシャープオリジナルソフトウェア

日本語処理機能、いよいよ充実

X1 turbo用システム・ユーザー辞書

■2D・5″FD版 CZ-111SF 標準価格8,800円

スーパーインポーズ画像作成に、ビデオ編集に

X1 turbo用グラフィックツール 嬉楽画ターボ（マウス付）

■2D・5″FD版（Model 20、30、40用） CZ-114SF 標準価格17,800円

科学技術計算に威力

X1 turbo・X1シリーズ用ランゲージシリーズFORTRAN

■2D・5″FD版 CZ-115LF 標準価格13,800円

※当ソフトの使用にあたっては、CZ-5CPM（標準価格16,800円）が必要です。

いま最も注目されている言語

X1 turbo・X1シリーズ用ランゲージシリーズC

■2D・5″FD版 CZ-116LF 標準価格13,800円

※当ソフトの使用にあたっては、CZ-5CPM（標準価格16,800円）が必要です。

SHARP

ボの日本語はやさしく、凄い。

日本語処理機能

簡単な操作で日本語入力ができる新開発漢字BASICを標準装備。漢字変換はカタカナ、ひらがな、ローマ字のいずれからでもでき、手軽に日本語の文章が作成できます。さらに、新コンセプトの日本語処理機能を内蔵。挿入、削除、文章移動、同一文章(プログラム)をくり返し使用できるコピーなどが自在です。まさにプログラミング感覚でスピーディに文書作成が可能、企画書や報告書などビジネスはもちろん、教育、研究分野の各種レポート、論文などに幅広く活用できます。

高速・高密度グラフィック

なめらかな曲線、緻密な色表現、漢字1000文字表示など、ハイレベルな表現を可能にする640×400ドットフルカラー。ビジネスグラフやチャートの作成、高度なコンピュータグラフィックスなど新しいアート表現も楽しめます。

ビデオ編集

ホームビデオを接続するだけでコンピュータ画像やスーパーインポーズ画像をそのまま録画できる新方式採用のデジタルテロッパ内蔵(特許出願中)。ホビーはもちろん、ビデオ教材、映像カタログ、ビデオPOPづくりなど…ビデオテープを新しいメディアとして実務に活かせます。

新しい実務フィールドへ… ターボな走り



Model 30(ミニフロッピーディスクドライブ、2ドライブ内蔵)	
パーソナルコンピュータ+キーボード CZ-852C	標準価格278,000円
Model 20(ミニフロッピーディスクドライブ、1ドライブ内蔵)	
パーソナルコンピュータ+キーボード CZ-851C	標準価格248,000円
Model 10(高速電磁メカカセットデータレコーダ内蔵)	
パーソナルコンピュータ+キーボード CZ-850C	標準価格168,000円
15型カラーディスプレイテレビ CZ-850D	標準価格129,800円

▶カラーはそれぞれオフィスグレー(E)、ローズレッド(R)の2色があります。

〈X1ターボの主な特長〉■PRINT文やDATA文、REM文、ファイル名などにも直接漢字が書き込め、プログラムの作成、修正、訂正が容易■JIS第1水準漢字ROM標準実装■漢字V-RAM搭載により漢字1000文字を高速表示■高速定義を実現したユーザー定義のキャラクタゼネレータ■高速ペイント機能■新開発黒色スーパーインポーズ機能■最大85Kバイトのユーザーエリア、172Kバイトの大容量RAM■5インチ倍トラックミニフロッピー、8インチフロッピー、10MバイトハードディスクをBASICでサポート■マウス、RS-232Cなど充実したユーザーインターフェイス■専用ディスプレイテレビは世界初、640×400/640×200ドットの自動切換えを実現■ユーザーフレンドリーを追求した多機能薄型キーボード■キー配列を50音順に変換可能

※Model 10では400モードフルカラー表示、デジタルテロッパ、マウス・RS-232Cインターフェイスはオプション。また、RAMは124Kバイト、ユーザーエリアは32Kバイトです。
※画面は説明用に作成し、印刷製版で合成した写真です。ソフトは市販されておりません。

〈主なオプション〉

●増設用ミニフロッピーディスクドライブ(CZ-851C用)	CZ-51F	標準価格 39,800円
●ミニフロッピーディスクセット	CZ-501F	標準価格129,800円
●データレコーダ	CZ-8RL1	標準価格 24,800円
●熱転写漢字プリンタ NEW	CZ-8PN1	標準価格134,800円
●ビデオマルチプロセッサ	CZ-8VP1	標準価格 59,800円
●パーソナルテロッパ	CZ-8DT2	標準価格 44,800円



▲写真はModel 30です。

日本語処理機能をさらに強化して
実務能力を高めたX1 turbo Model 40登場。

●熟語、地名、人名など約30,000語を収録したシステム・ユーザー辞書搭載●プログラム中で漢字が自在に使える漢字BASIC標準装備●漢字1000文字高速表示●640×400ドットフルカラー

パーソナルコンピュータ+キーボード CZ-862C 標準価格258,000円
● 14型カラーディスプレイ CU-14D1 標準価格108,000円



7月中旬発売

シャープ株式会社 ●お問い合わせは…シャープ㈱電子機器事業本部システム機器営業部 大阪/〒545 大阪市阿倍野区長池町22番22号 ☎(06)621-1221(大代表)
東京/〒162 東京都新宿区市谷八幡町8番地 ☎(03)260-1161(大代表)またはシャープエンジニアリング㈱〒545 大阪市阿倍野区長池町22番22号 ☎(06)621-1221(大代表)へ。

資料請求券 X1ターボ ベーマガ 8係

たしかな技術で世界をむすぶ
NEC

サウンド オブ サイエンス。



グラフィックとサウンドの競演、いまクライマックスへ。

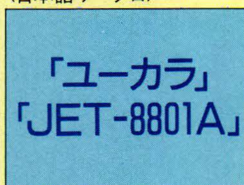
本格的なパーソナルユースの時代を実現したベストセラー・PC-8800シリーズ。その実績を豊かに受け継ぎ、さらに大きく成長したニューフェイスがPC-8801mkIISRです。グラフィック表示・演算処理のスピードを8ビットの限界までアップ。512色から8色選べるカラフルなグラフィック機能、自然な音創りができるFM音源を含む6重和音のサウンド機能、さまざまな楽器・効果音等49種のリアルな内蔵音など、新機能を満載。バラエティ豊かなソフト・周辺機器も継承して、コストパフォーマンスは抜群です。PC-8801mkIISR。ジャンルを選ばない実力で、パワフルにデビューしました。

88 EXPRESS 88 家庭で手軽に使える便利ソフト情報

パソコンで暑中見舞いやお店のチラシを簡単につくれたら…。難しいプログラミングの知識がなくともそんな願いを実現させてくれるソフトが続々誕生しています。たとえば、「印刷工房・文字べえ君」と「ぱれっと」。日本語ワープロで作った文章データをグラフィックソフトで作った絵の中に取り込める新しいソフトです。下の使い方はほんの一例。アイデア次第でPC-8800シリーズの応用範囲はさらに広がります。

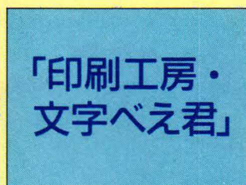
暑中見舞い編 ＝『印刷工房・文字べえ君』の使い方

〈日本語ワープロ〉



●文章を作成

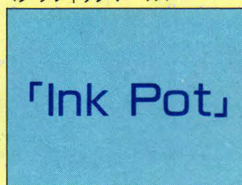




●文字をレイアウト



〈グラフィックツール〉



●マウスで絵をかく。またはイメージスキャナ(IN501)で絵をかく





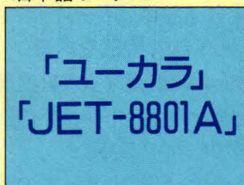
プリントアウトして色づけすればできあがり。

日本語ワープロソフトで文章を書き、「印刷工房・文字べえ君」を使って袋文字や影文字といった飾り文字に変えます。グラフィックツール「Ink Pot」を使って、マウスで描いた絵またはイメージスキャナを通した切りぬきカット等をレイアウトし、文字データを重ねてプリントアウト。色づけすればユニークなオリジナル暑中見舞いの出来上り。

これがマウス。→

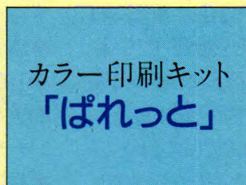
お店のチラシ編＝『ぱれっと』の使い方

〈日本語ワープロ〉



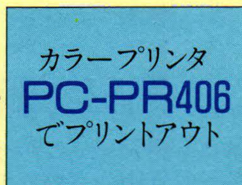
●文書を作成



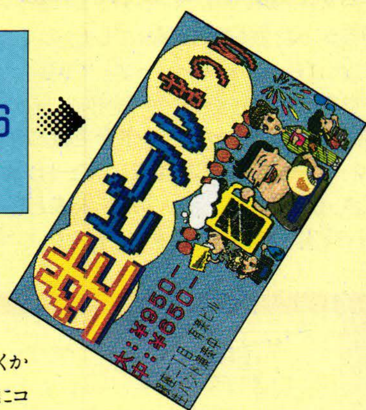


●マウスで絵をかく。またはイメージスキャナ(IN 501)で絵を入力
●着色
●文書をとり込みレイアウト









日本語ワープロソフトでチラシのコピーを書きます。そして「ぱれっと」で、マウスを使って絵をかくかイメージスキャナを通した切りぬきカット等を入力。その下絵にマウスを使って自由に色づけし、最後にコピーの文章をとり込んでレイアウト。カラープリンタで出力すれば、そのまま楽しいチラシが完成します。

掲載ソフトウェア問合せ先：「印刷工房・文字べえ君」㈱モーリン 03-457-7478　「ぱれっと」㈱ダイナウェア 0727-62-8201　「ユーカラ」㈱東海クリエイト 03-456-4610　「JET-8801A」㈱キャリーラボ 096-363-0211　「Ink Pot」㈱アスキー 03-486-7111

すべてを
受け継ぎながら、
すべてが新しい。

NECパーソナルコンピュータPC-8800シリーズ
PC-8801mkIISR

model 10(ミニフロッピィディスクドライブオプション)…………標準価格168,000円
model 20(ミニフロッピィディスクドライブ1台実装)…………標準価格213,000円
model 30(ミニフロッピィディスクドライブ2台実装)…………標準価格258,000円

高性能はヒトをやさしくする。
NECのパソコンファミリー



日本電気グループ NECパソコンインフォメーションセンター
〒108 東京都港区三田三丁目14-10(明治生命三田ビル) TEL(03)452-8000
※電話番号はよくお確かめのうえおかけください。

たしかな技術で世界をむすぶ

NEC

うちのパソコンが字幕スーパーを担当した。ふたりのビデオアート。

ドライブ2

ジョイスティック 1

テレビパソコンだからスーパーインポーズまでこなす。えらい。

テレビパソコン・ミスターPCは新しい楽しみ方でいっぱいのドリームマシン。テレビとパソコンがいっしょになって、これまでできなかった事も軽々こなしてしまうのです。たとえばスーパーインポーズ。すきなイラストやタイトル・字幕をビデオ画面に簡単に合成できる。ガールフレンドを主役にラブストーリーしたり、CGを合成してアートに凝ったり、も～最高。一歩ススンで未来と遊べちゃう実に愉快なミスターPCなのです。

- テレビとパソコンを遠くから自由自在にコントロールできるユニークな赤外線方式ワイヤレスリモコンキーボード。
- テレビとパソコン画面を自由に重ねられるスーパーインポーズ機能を標準で内蔵。
- ビデオのテロップが簡単につくれる便利なビデオテロッパーソフトを添付。
- 7つまでのテレビ番組を、時間がくると自動的に選局してくれる番組予約機能。
- カラフルな15色カラーグラフィック機能。
- 誰でも使え実用性の高い本格派熟語変換の日本語ワープロソフト添付。
- 自然な楽器音・効果音が楽しめるFM音源つき6重和音8オクターブサウンド。
- 音階つき音声合成機能を内蔵。
- 1024字までの実用漢字ROM内蔵。
- 大容量320Kバイト／ドライブの3.5インチディスクを1ドライブ実装。
- PC-6000・PC-6600シリーズの資産を豊かに受け継ぐ豊富なソフトウェア。

●新作ソフトウェア紹介

	ソフトウェア名	会社名	3.5FD	テープ
ゲーム	サンダーボール	㈱アスキー	5,800円	3,800円
	ペアーズ&ローターズ		5,800円	3,800円
	ドイツ・アフリカ装甲軍団		5,800円	3,800円
	オホーツクに消ゆ(2本組)		――	3,800円
	バブル大作戦	㈱エニックス	――	3,600円
	頭脳4989		――	4,800円
	ニューファンファン		――	3,800円
	ドアドアmk2		――	3,800円
	ポートピア連続殺人事件		――	3,600円
	飛　車	㈱キャリーラボ	――	4,200円
	リザード	クリスタルソフト㈱	――	4,800円
	コリドール	㈱光栄	6,800円	4,500円
	信長の野望		6,800円	4,500円
	ペナントレース		6,800円	4,500円
	ナイトライフ		7,800円	4,500円

	ソフトウェア名	会社名	3.5FD	テープ
ゲーム	チョップリフター	㈱システムソフト	6,800円	――
	ロードランナー		6,800円	――
	エフォームン		5,000円	――
	倉庫番2	㈲シンキング・ラビット	※6,800円	4,300円
	黄金の墓	ストラッドフォード・コンピューターセンター㈱	6,200円	4,800円
	続・黄金の墓		6,200円	4,800円
	ハイドライド	㈱ティーアンドイーソフト	6,800円	4,800円
	3Dゴルフシミュレーションスーパーバージョン		6,800円	4,000円
	テラ4001(テープ3本組)		6,800円	4,800円
	フラッピー	デービーソフト㈱	6,800円	――
	プラズマライン	㈱テクノソフト	6,900円	4,800円
	エキサイト四人麻雀		6,800円	4,000円
	サンダーフォース		6,900円	4,800円
	ゴルフアイランドスペシャル		6,900円	――
	バックギャモンエクセレント		7,900円	――

この夏、クイズで素敵な賞品が当る。PCサマープレゼント実施中

問題 NECの4つの人気パソコンに共通するアルファベット2文字は?

PC-8801mkII ？？　PC-6601 ？？
PC-8001mkII ？？　PC-6001mkII ？？

※？？の2文字をお答えください。

賞品 クイズ正解者の中から抽選でご希望の賞品をプレゼント。
A賞 C&Cデジタルクロックラジオ(AM)……………1,000名様
B賞 オリジナルコンピュータクロック(電卓付)……1,000名様
C賞 パソコン専門誌「OH!PC」1年分……………1,000名様
D賞 パソコン専門誌「PCマガジン」1年分…………1,000名様
●発表は賞品の発送をもってかえさせていただきます。

応募方法 官製ハガキに、答え、ご希望の賞品名(A～Dのうち1つ)と、住所、氏名、年齢、職業をご記入のうえ、下記宛先へお送りください。

宛先 〒103-91東京都中央区日本橋郵便局私書箱270号(DM)PCサマープレゼント係

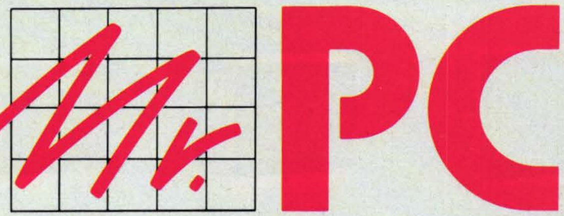
〆切 昭和60年7月31日㈬当日消印有効



コンピュータ アンド コミュニケーション



テレビパソコン PC-6601SR





●パーソナルコンピュータ(本体・キーボード)PC-6601SR 標準価格155,000円
●ディスプレイテレビPC-TV151 標準価格94,800円
●ボディカラー：ブラックメタリック/ワインレッド

	ソフトウェア名	会社名	3.5FD	テープ
ゲーム	パックマン	㈱電波新聞社	——	3,000円
	タイニーゼビウス2		5,800円	3,500円
	ジャン狂	㈱ハドソン	6,800円	——
	野球狂		6,800円	4,000円
	フルーツパニック	㈱ポニー	4,800円	3,500円
	ディジーバルーン		——	3,500円
	はーりーふぉっくす	㈱マイクロキャビン	7,800円	4,200円
教育	動物村の計算オリンピック	㈱数研塾	——	3,900円
	漢字博士		——	3,900円
	買物博士		——	3,900円
	駅名博士		——	3,900円
	マイ英語レッスン(中学1、2、3年各学年別)	㈱データポップ	各7,000円	——
	数学Teacherシリーズ	パル学習教室	各30,000円	各4,000円
	社会Teacherシリーズ		各 9,000円	各4,000円
	国語Teacherシリーズ		各 6,000円	各3,000円
教育	算数Teacherシリーズ	パル学習教室	9,000円～	各3,000円
	English Teacherシリーズ		各30,000円	各3,000円
	定期テスト対策編(中学1、2、3年各学年別)		各6,000円	各6,000円
	まんてんくん(No.1、No.2、No.3 全3巻)	㈱ランドコンピューター	各6,800円	——
ビジネス	日本語ワープロJETシリーズ	㈱キャリーラボ	※未 定	——
	KNJ-60 66SR	プライム会 システムイン鹿児島	12,800円	——
	KNJ-60SR		12,800円	——
	顧客管理まいど		12,800円	——
	ユーカラカード	㈱東海クリエイト	28,000円	——
	TURBO PASCAL	㈱マイクロソフト ウェアアソシエイト	29,800円	——
	PEACH CALC		29,800円	——
	PEACH TEXET		29,800円	——
ホーム	奥 様	テクニカルソフト㈱	29,000円	——
書籍	P6おもしろブックス(全7巻)	エーアイソフト㈱	各680円	
	PC-8801mkⅡSR PC-8001mkⅡSR、PC-6001mkⅡSR FM音源スーパーサウンド	㈱秀和システムトレーディング	1,900円	

※は近日発売です。



僕らの最上級

NECパーソナルコンピュータPC-6000シリーズ

PC-6001mkⅡ(マーク)SR

本体標準価格――89,800円



高性能はヒトをやさしくする。

NECのパソコンファミリー



日本電気グループ NECパソコンインフォメーションセンター
〒108 東京都港区三田三丁目14-10(明治生命三田ビル)TEL(03)452-8000

※電話番号は、よくお確かめのうえおかけください。

たしかな技術で世界をむすぶ
NEC

選べるディスプレイ。

NECのパソコンは、国内実績No.1。
その実力で、豊富なソフトウェアで、選ばれています。
多様なラインアップのパソコンにあわせて、
ディスプレイも、フルラインアップ。No.1の顔です。



❶14型高解像度カラーディスプレイPC-KD851
標準価格……………………………158,000円



❸14型高解像度カラーディスプレイPC-KD551K
標準価格………99,800円



❹14型カラーディスプレイPC-KD251K
標準価格………59,800円



❺14型カラーディスプレイPC-KD252
標準価格………67,800円



❻14型高解像度カラーディスプレイPC-KD651
標準価格……198,000円



⓬14型高解像度モノクロディスプレイPC-MD651
標準価格………59,800円



⓭14型高解像度カラーディスプレイPC-8853N
標準価格……168,000円



⓮14型高解像度モノクロディスプレイPC-8851
標準価格………58,800円



⓯12型高解像度モノクロディスプレイPC-8841
標準価格………44,800円



⓰12型グリーンディスプレイPC-8050N
標準価格………29,800円

型式	サイズ	ブラウン管色	表示文字例			入力信号方式	ドットピッチ	適応機種									☆は高解像度
			文字数	文字×行	ドット			PC-100	PC-9801E,F,M	PC-8801mkII	PC-8801mkIISR	PC-8001mkII 8001mkIISR	PC-6601SR	PC-6001mkIISR	PC-6601	PC-6001mkII	
①PC-KD851	14	カラー	2000 (最大4050)	80×25	5×7	アナログ デジタル RGB	0.31		◎	◎	○						☆
②PC-KD852	14	カラー	2000 (最大4050)	80×25	5×7	アナログ	0.39				○						☆
③PC-KD551K	14	カラー	2000 (最大4050)	80×25	5×7	デジタル	0.39		○	○	◑						☆
④PC-KD251K	14	カラー	2000	80×25	5×7	デジタル	0.48		○1.2	○1		○	○	○	○	○	
⑤PC-KD252	14	カラー	2000	80×25	7×7	デジタル	0.50		△1.2	△1	△1	△	●	●	●	●	
⑥PC-KD651	14	カラー	2880	横置90×32 縦置64×45	8×16	アナログ RGB	0.31	○									☆
⑦PC-KD351	14	カラー	2000	80×25	5×7	デジタル	0.39		○1.2	○1	○1	○	○	○	○	○	☆
⑧PC-60M43	14	カラー	800	40×20	7×9	デジタル	0.7		△1.2	△1	△1	△	●	●	●	●	
⑨PC-KD301	12	カラー	2000	80×25	5×7	デジタル	0.36		○1.2	○1	○1	○	○	○	○	○	☆
⑩PC-KD201	12	カラー	800	40×20	7×9	デジタル	0.63		△1.2	△1	△1	△	●	●	●	●	
⑪PC-6042K	12	カラー	800	40×20	7×9	コンポジット	0.63						○※	○※	○	○	



高性能はヒトをやさしくする。
NECのパソコンファミリー

国内実績 No.1

選ばれたパソコンに、



新発売

❷14型高解像度カラーディスプレイPC-KD852
標準価格……………………………99,800円



⑦14型カラーディスプレイ
PC-KD351
標準価格………99,800円



⑧14型カラーディスプレイ
PC-60M43
標準価格………65,800円



⑨12型カラーディスプレイ
PC-KD301
標準価格………89,800円



⑩12型カラーディスプレイ
PC-KD201
標準価格………59,800円



⑪12型カラーディスプレイ
PC-6042K
標準価格………56,800円



⑰12型アンバーイエローディスプレイPC-8047
標準価格………46,800円



⑱9型グリーンディスプレイ
PC-8046
標準価格………35,800円



⑲12型グリーンディスプレイ
PC-6041
標準価格………36,800円



⑳14型カラーディスプレイ
PC-KD552
標準価格………112,000円



㉑15型ディスプレイテレビ
PC-TV151
標準価格………94,800円
(ブラックメタリック・ワインレッドの2色があります。)

型式	サイズ	ブラウン管色	表示文字例			入力信号方式	ドットピッチ	適応機種									☆は高解像度
			文字数	文字×行	ドット			PC-100	PC-9801E,F,M	PC-8801mkII	PC-8801mkIISR	PC-8001mkII 8001mkIISR	PC-6601SR	PC-6001mkIISR	PC-6601	PC-6001mkII	
⑫PC-MD651	14	モノクロ	2880	横置90×32 縦置64×45	8×16	輝度・同期セパレート	—	○									☆
⑬PC-8853N	14	カラー	2000 (最大4050)	80×25	5×7	デジタル	0.31		○	○	◑						☆
⑭PC-8851	14	モノクロ	2000 (最大4050)	80×25	5×7	コンポジット	—		○	○	○						☆
⑮PC-8841	12	モノクロ	2000 (最大4050)	80×25	5×7	コンポジット	—		○	○	○						☆
⑯PC-8050N	12	グリーン	2000	80×25	5×7	コンポジット	—		○1.2	○1	○1	○	○	○	○	○	
⑰PC-8047	12	アンバーイエロー	2000	80×25	5×7	コンポジット	—		○1.2	○1	○1	○	○	○	○	○	
⑱PC-8046	9	グリーン	2000	80×25	5×7	コンポジット	—		○1.2	○1	○1	○	○	○	○	○	
⑲PC-6041	12	グリーン	2000	80×25	5×7	コンポジット	—		○1.2	○1	○1	○	○	○	○	○	
⑳PC-KD552	14	カラー	2000 (最大4050)	80×25	5×7	デジタル	0.43		■	■	◑、■						
㉑PC-TV151	15	カラー	2000	80×25	7×7	デジタル	0.49		△1.2	△1	△1	△	●	●	●	●	

(注1)△印は別売ケーブルPC-8091Kが必要です。(注2)●印は15色表示が可能です。(注3)◑印は8色表示。(注4)■印は漢字を表示した時、文字が見えにくくなる場合があります。
(注5)◎は映像信号入力はデジタル方式で8色表示となります。 1.…縦200ライン表示です。2.…Text画面での漢字の取扱いはできません。
(注6)※印は接続にはRFアダプタ(PC-6044SR)が必要です。

日本電気グループ　NECパソコンインフォメーションセンター
〒108 東京都港区三田三丁目14-10(明治生命三田ビル)………………☎(03)452-8000　※電話番号は、よくお確かめのうえおかけください。

たしかな技術で世界をむすぶ
NEC

C&C
コンピュータ アンド コミュニケーション

たとえば、オフィシャルとプライベート。

ハイグレードビジネスパソコンにも対応できる高解像度ディスプレイが、アフター・ファイヴにはテレビになる。

2つの顔が知性をくすぐる。

ニューメディア対応のカラーディスプレイテレビ。



●PC-9801U2とのシステムアップ例です。

アナログRGB入力端子を装備。中間色も鮮やかなグラフィック。

PC-8800シリーズ、PC-9800シリーズなどハイグレードパソコンなら640×400ドット表示、最大4,050文字に対応。その上、15ピンRGB（アナログRGB）端子を装備して、512色の中から任意に8色を選んで表示できます(PC-8801mkIISR)。ローズレッド、エメラルドグリーンなど、微妙な色彩も鮮やかに表現、コンピュータ・グラフィックの可能性を大きく広げてくれる、映像マシンです。

NEC ディスプレイテレビ PC-TV351

15型 標準価格129,800円（アンテナ及び工事費別）

●3モードRGB入力端子(8P・15P・21P)●水平走査周波数自動切換(15kHz↔24kHz)●15型ファインピッチSF管使用●くし型フィルタ回路●ビデオ入・出力端子●おはよう・おやすみタイマー機能●オンスクリーン表示機能●ワイヤレスリモコン付属●消費電力60W●寸法(幅)360×(高)337×(奥行)440mm●重量11.7kg
ボディカラー，アイボリーとメタリック(M)の2色

あらゆるメディアに対応できる。楽しさもマルチなカラーテレビ。

ディスプレイがスイッチひとつでマルチメディアテレビに切り換わる。0.4ミリファインピッチ・スクエアフラット(SF)管ですから、すみずみまで映像鮮やか。21ピンRGBマルチ入力端子、ビデオ入・出力端子も用意されていますから、キャプテン、ビデオ、ビデオディスク、衛星放送とさまざまなメディアにマルチに対応。ワイヤレスリモコン、オンスクリーン表示と、使いやすさもキメ細かです。

日本電気グループ

NECパソコンインフォメーションセンター
〒108 東京都港区三田三丁目14-10(明治生命三田ビル)…………☎(03)452-8000
※電話番号は、よくお確かめのうえおかけください。

セブンセブンの兄貴ブン。

3.5インチと400ラインで、キミも一気に才能多重。

FM-77L4(エルフォー)は、ホビーはもちろんホームユースでも大活躍。バランスのとれた高性能で、みんなの期待に同時にこたえるオールラウンドパソコンです。●時代の主流、3.5インチマイクロフロッピィ採用。●時代に先手、400ラインモード標準サポート。●漢字ROM+400ラインで高品位ワープロの実力。●1MB/ドライブの大容量フロッピィをサポート。●メインメモリは128KB。漢字対応のF-BASIC V3.5が威力を発揮。●8オクターブ・三重和音のサウンド機能。●拡張性にすぐれたカード群。RS-232C、MIDI、マウス、音声合成、いま注目のFM音源カードなど。





3.5インチ時代の400ラインパソコン

FM-77L4

エルフォー

¥238,000(本体価格・FM Logo付)

どっちもなにブン

いま、パソコンFMシリーズで **FMサマープレゼント** ただいま 好評実施中!! 7/31㊌まで

1等 Ⓐ Ⓑ Ⓒから、いずれか1つ。 合計300名様(各100名様)

Ⓐテニスセット(ラケット・ボール・テニスバッグ)

Ⓑ防水カメラ

Ⓒ

2等 2,000名様 オリジナルヨットパーカー

いま、富士通のパソコンFMシリーズ本体をお買い求めになると、抽選で、合計2,300名様に素敵なプレゼントをさしあげます。

●応募要領

FMシリーズの本体に添付されているアンケートはがきに必要事項をご記入のうえ、ウラ面下部に、①ⒶⒷⒸのうちお好きなもの1つ②本体製造番号(=S/N)の2点を明記してお送りください。

●締切/1985年7月31日(当日消印有効)

※当選の発表は、賞品の発送をもってかえさせていただきます。

富士通

でもって、こっちが弟ブン。



FM音源、ジョイスティックで、キミも遊びの免許皆伝。

FM-77L2(エルツー)は、明るく元気なホビーパソコン。音は出るは、棒は動くは、色は変わるは、スコアは上がるは。毎日ホントに、たァのしくってたまりマシン。●3.5インチマイクロフロッピィ2ドライブ内蔵。●シンセサイザは、FM音源3音を含めて合計9音の豪華装備。●如意棒、はりきる。ジョイスティック標準添付。●鮮やか8色グラフィック機能。●標準実装の漢字ROMで充実の日本語対応。●FM-7と互換性のあるF-BASIC V3.0。●スーパーインポーズでオリジナルの映像をプロデュース。●メインメモリは64KB標準実装。●バラエティ豊かなオプションを用意。





FM音源用スピーカ

ジョイスティック

ごひいきに。

3.5インチ時代のホビーパソコン

新登場 FM-77L2

エル ツー

¥193,000(本体価格・FM Logo付)

ヒット&ロングランの興奮パソコン **FM-NEW7**
¥99,800(本体価格)

OS-9装備のハイグレード・パソコン **FM-11 AD2+**
¥325,000(本体価格・ワープロソフト付)

富士通株式会社 ●パソコン販売推進統轄部 〒100 東京都千代田区丸の内1-6-1 ☎(03)216-3211
マイコンスカイラブ ●丸の内(03)215-2392 ●秋葉原(03)251-1448 ●札幌〈時計台ビル〉(011)222-5476 ●仙台(0222)66-8711 ●名古屋〈第2アメ横ビル〉(052)251-7231 ●大阪(06)344-7628 ●広島(082)247-3949 ●福岡〈開設準備室〉(092)471-7203


品質を大切にする〈技術の日立〉
HITACHI



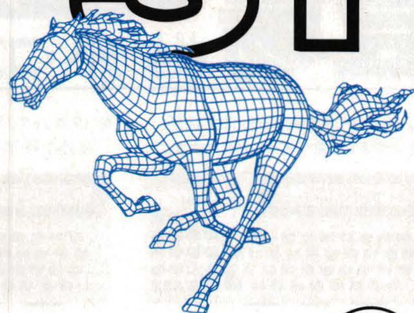
おかげさまで75年
株式会社 日立製作所

一大モニュメントだ。

語りつくせない魅力を秘めて，
幅広いニーズに対応する〈S1〉シリーズ。

独特のシステムアーキテクチャーで1Mバイト時代をリードする〈S1〉。
メモリ空間1Mバイトを確保し，ハイスペックマシンならではの多様性を具現化した〈S1〉は，ニーズに合わせて5機種のラインアップです。
大量データ処理時代に余裕をもって対応する高密度フロッピーディスクドライブ（1Mバイト/1ドライブ）を2基搭載のモデル40や1基搭載のモデル30。そして，ハイスペックマシン入門へのお手頃機種モデル10。
さらには，先進AV体験機種モデル10AVなど……。
高速・大容量の〈S1〉シリーズは，ビジネスのステージで，トップホビーのフィールドで，余裕・俊敏の特性を存分に発揮します。

日立 パーソナル コンピュータ S1



新登場



グラフィックプレイやホビーに…。ハイスペックマシンへの登龍門としての基本システムです。
本体（MB-S1/10）
標準価格…………128,000円



ビデオスーパーインポーズ機能，ステレオサウンド出力標準装備のAVシステムです。
本体（MB-S1/10AV）
標準価格…………178,000円

※写真中のカラーディスプレイ，パソコン対応カラーテレビ，マウスは別売です。



HITACHI
NEW TECHNOLOGY

―生活と技術をむすぶ―
日立家電販売株式会社
〒105東京都港区西新橋2-15-12(日立愛宕別館) TEL(03)502-2111

資料請求券
S1-B7

TOSHIBA

システムでひろがるね。

学習にも、ビジネスにも、自由なシステムが組めるパソピア7。

ずらりとそろった周辺機器。パソピア7を核に、さぁ、どんなコンピュータワールドが拡がるのか。思うままにシステムを組む。学習に、ゲームに、オリジナルプログラム作成に、ますます創造力を刺激するパソピア7。もちろんビジネスにも即対応。汎用簡易言語や日本語ワープロとしてだけでなく、CP/Mにより、高級言語や、さらに豊富なソフトウエアの活用も可能。拡張性でも差をつけたパソピア7。個性の数だけシステムが組める。

岡田有希子

SYSTEM 1 OA・ビジネス用途として、CP/Mも使える

ファインカラー ディスプレイ PA7165 98,000円
(グリーンディスプレイ PA7152 29,800円)
パソピア7 PA7007 119,800円
ミニフロッピーディスクユニット PA7221 158,000円
ドットプリンタII PA7253 139,000円
漢字ROM PAC2※ PA7247 40,000円

システム価格 514,800円(446,600円)

SYSTEM 2 音声合成を楽しむなら

ファインカラー ディスプレイ PA7165 98,000円
(グリーンディスプレイ PA7152 29,800円)
パソピア7 PA7007 119,800円
ボイスユニット PA7381 29,800円
コンパクトフロッピーディスクユニット PA7232 69,800円

システム価格 317,400円(249,200円)

●( )内のシステム価格は、グリーンディスプレイとの組合わせの場合です。●※印の商品は、システム価格に含まれません。●日本語ワープロを使用する場合、漢字ROM PAC2が必要です。

PASOPIAシリーズ
- ●パソピア1600
- ●パソピア16
- ●パソピア7
- ●パソピアミニ
- ●パソピアIQ

パソピアのお問い合わせ・ご相談はPASOPIAインフォメーションセンター(03)457-2951

SOUND & GRAPHICS 東芝パーソナルコンピュータ

使い方360度 PASOPIA7

●資料ご請求は、資料請求券を貼り、住所・氏名・年令・職業を明記し、〒105東京都港区芝浦1-1-1㈱東芝 OA機器事業部(03)457-2951までお申し込みください。●パソピアを実際にお試しになりたい方は、お近くの東芝パソコンサロン札幌(011)221-5023/仙台(0222)67-5018/大宮(0486)51-1100/秋葉原(03)255-0901/銀座(03)574-0941/渋谷(03)499-5571/名古屋(052)202-1048/大阪(06)344-0765/広島(082)249-6762/福岡(092)481-0522/パソピア富山(0764)91-2877まで、どうぞ。

資料請求券
PASOPIA7
マイコンBASIC

エネルギーとエレクトロニクス
E&Eの東芝……科学万博-つくば'85 東芝館の超リアル体感映像「ショウスキャン」。 (水)III-E-0006

TOSHIBA

有希子、恋レター打ちました。



十八歳の恋レター
岡田有希子

あなたから
1万キロメートルも離れた
水辺の国から
恋しい人へ、エアメール
遠く離れて
みたい

岡田有希子



MSX

日本語ワープロソフト内蔵のMSX
東芝ホームコンピュータ 64Kバイト HX-21 ¥79,800

ちり〜んちり〜んピッポッパッ…。風鈴の音を耳にキーを打つ。夏のひと夜、ワープロで一句ひねるってのはどうかな。パソピアIQなら簡単なシステムアップでワープロできるし、通信機能を使えば遠くのコンピュータフレンドに送ることもOK。有希子が提案する、ちょっぴり風流なサマーナイトのすごし方です。

- 日本語ワープロソフト内蔵のMSX(別売漢字ROM必要)
  カンタン・システム。漢字ROM+プリンタで即、ワープロに変身!
- マニアに応える本格機能。拡張BASIC搭載
- 電話で交信。RS-232Cインタフェース装備
- 好みの画像が自由に選べる。映像3出力対応
- ダブルサイズの楽しみ。ステレオ音声出力装備
- 目的に合せてフリーセレクト。多彩に揃ったMSXソフト

※映像3出力はHX-21、22に装備。RS-232CインタフェースはHX-22に装備

ワープロソフト内蔵、使いやすさのラインアップ

64Kバイト	HX-20	¥69,800
64Kバイト	HX-21	¥79,800
64Kバイト	HX-22	¥89,800

新登場 MSX2

MSXが色の精度を語りはじめた。



512色から16色を選択	HX-23	¥99,800
256色を同時表示	HX-23F	¥108,000

Tシャツ&ポスター
有希子のサマーメモリー・プレゼント
期間:6月1日〜7月31日

期間中、パソピアIQ(全機種対象)を買うと、もれなくオリジナルTシャツと有希子ちゃんの特製ポスターがもらえちゃう。
くわしくは店頭で——。

MSXマークはマイクロソフト社の商標です。

資料のご請求は 〒105 東京都港区芝浦1-1-1
株式会社東芝 家庭情報システム営業部 ☎03(457)3777

資料請求券
パソピアIQ
マイコンBASIC
8月号

PASOPIA IQ

エネルギーとエレクトロニクス
E&Eの東芝……科学万博−つくば'85 東芝館の超リアル体感映像「ショウスキャン」。

(承)III-E-0006

YAMAHA



3.5インチマイクロフロッピーディスクドライブ。フォーマット時で720Kバイトの大容量。高速で大量のデータのやりとりが可能。本格的システムに
マイクロフロッピーディスクドライブFD-05¥64,800

さらに完成度を高めたマークIIモデル。MSXマークのソフトウェア(カートリッジ、テープ、ディスク)もすべてOK。
ホームパーソナルコンピュータ
YIS503II ¥59,800

MULTI PERFORMA

マルチ人間が、増えそうだ。

僕たちのマルチな才能を発見してくれそうだ。ヤマハMSX。

新しいこと、楽しいことは、マルチ人間だけが発見できる。マルチ人間へのパスポートを、ヤマハから発売します。拡張性・発展性を一段と高めたMSX、YIS503II。基本機能を強化し、独自のサイドスロットに多彩なユニットを接続可能。音楽に、ワープロに、グラフィックに。あっという間に個性的な専用マシンに変身します。あなたを、その日からさまざまなジャンルでの一流パフォーマーに変えてしまう表現力。キーボードを弾いたその手でコンピュータ・グラフィックスを描く。いま、マルチ人間が、街のあちこちにあふれ始めている。

基本機能を充実。これからのMSXの条件をフルに装備。

拡張性のポイントは、独自の3スロット。個性的なシステムアップが可能です。さらにメインRAM64Kバイト、VRAM16Kバイトを標準装備。また、鮮明画像を実現するRGB出力、さらにRF出力、ビデオ出力も装備。どんなTVにも接続できます。使いやすさもさらにアップした正統派マシンです。

最先端のデジタルシンセだ。
music system 503MII

MSXが、アッという間にデジタルシンセに。46の楽器音、効果音から同時に2音色。6つのリズムパターンから1つを選んで、自動演奏もラクラク。さらに楽譜入力の演奏もOK。オプションで自動演奏や音声合成なども楽しむことができる。

●ミュージックシステム503MII組合せ合計価格¥117,200

YIS503II(本体)¥59,800、FMサウンドシンセサイザユニットSFG-01¥19,800、ミュージックキーボードYK-20¥29,800、FMミュージックコンポーザYRM-15¥7,800



●DISKサポート版FMサウンドシンセサイザユニットIISFG-05 ¥29,800も新登場。

カンタン操作で、楽しいワープロ。
word processing system 503WII

MSXが、本格的日本語ワープロに。JIS第一水準の漢字を含む3,564文字を内蔵。さらに特殊文字や記号の作成・登録、熟語や短文の登録も可能。用紙サイズ自在のプリンタで名刺やハガキに直接印刷も。オプションで住所録作りもOKです。

●漢字ワープロシステム503WII組合せ合計価格¥194,400

YIS503II(本体)¥59,800、漢字ワープロユニットSKW-01¥39,800、熱転写プリンタPN-01¥89,800、プリンタケーブルCB-01¥5,000



●DISKサポート版日本語ワープロユニットSKW-05 ¥49,800(近日発売)

MSXとMSX2、MSX-DISK-BASICは、マイクロソフト社の商標です。　※RGB出力の使用には、別売RGBケーブルRC-01 ¥5,500が必要です。　●上記の各システムは、パソコンと周辺商品の組合せ例です。

FD-05用の専用ケーブル。
MSX-DISK-BASIC内蔵。
フロッピーディスクインターフェースケーブルFD-051
¥25,000

マウス&DISKサポートのグラフィックツール。
グラフィックアーティスト
GAR-01¥7,800

片手の自然な動きでMSXに指示を与える、便利な入力装置。
MSXマウスMU-01
¥12,800

NCE MSX

僕たちのヤマハMSX。

TV画面は、僕らのキャンバス。

graphic system 503GII

画面を見ながら、片手でマウスを動かすだけで、素晴らしいコンピュータ・グラフィックスの世界が楽しめます。GAR-01に内蔵された40種類のブロックパターンなどを使い、高度なグラフィックスに挑戦。さらにシステムアップすれば、作成した画面をディスクやカセットテープに記録することもOK。

●グラフィックシステム503GII組合せ合計価格¥80,400

YIS503II(本体)¥59,800、MSXマウスMU-01¥12,800、グラフィックアーティストGAR-01¥7,800





ホームパーソナルコンピュータ
YIS503II
(ワイズ)

MSX
RAM 64KB
RGB VIDEO RF

NEW 本体価格 ¥59,800

●新世代マシンMSX2も新登場。YIS604/128(RAM128KB+VRAM128KB)¥99,800

MSX Ver.1の可能性を追求したマークIIモデル。
①2つのカートリッジスロットにヤマハ独自のサイドスロットを搭載。計3スロットの優れた拡張性。②RGB出力+ビデオ、RF出力装備。③RAM64Kバイトの大容量。
●256×192ドット16色32枚のスプライト機能。●8オクターブ3重和音。●アングルアジャスタも装備して、使いやすいステップスカルプチャータイプのキーボード。

●上記の製品のお求めは、もよりの電器店、パソコン専門店、オーディオ店、スーパー、百貨店でどうぞ。
●商品内容についてのお問い合わせは、ヤマハMSXインフォメーションセンター 東京 TEL 03(255)4487 大阪 TEL 06(251)0535 ●MSX MSX2の詳しい資料のご請求は、〒430-91 浜松市浜松郵便局私書箱3号日本楽器製造株式会社AY-XI係まで。



巨大なポテンシャルを秘めて、新世代マシン

MSX2誕生。YAMAHAから。

MSX2はマイクロソフト社の商標です。　●木星写真提供：NASA

モノリスが、出た。

まさに恐るべき、パワー。手をふれる人々に新しい知を与えるヤマハMSX2。それは、現代に出現した黒いモノリスと呼ばれれるだろう。

MSXの可能性・表現力は、強力にバージョンアップされ、いま新しい局面が拓かれた。新世代マシン、MSX2。それは手をふれるたび全く新しい世界を体験できる、黒いモノリスだ。256Kバイト(RAM128Kバイト+VRAM128Kバイト)を実装し、MSX-BASIC Ver. 2.0の可能性、表現力を最初から実現すべく、標準規格を超えた特別マシン。桁違いの画像処理能力を持ち、512×212ドットの精細画面×2ページに、512色中同時16色で1ドット単位の配色や、256×212ドットモードでは同時256色のビットマップ表示も実現しました。さらにテキスト表示も80文字×24行。メインRAMも128Kバイトを実装し、メモリマッパとメモリディスクでフル活用ができます。さらにカレンダ機能やマウスサポートなど、便利で楽しい機能を装備。巨大なポテンシャルを全身に秘めて、いま、新世代マシンMSXが、ついに我々の前に姿を現わしたのです。

ゲームからキャプテンまで、優れた拡張性と拡張機能で対応します。

2つのカートリッジスロットで、標準仕様のソフトや周辺機器に対応。従来のMSXソフト、ゲームもすべてOK。独自のサイドスロットで、デジタルシンセやワープロにも変身。専用ユニットでキャプテンターミナルにも変身します(今秋予定)。さらにビルトインプログラムソケット装備。専用ROMパック(発売予定)で拡張性充実。まさにスーパーMSXです。



●写真のマウス、フロッピーディスクドライブ、ケーブルは別売です。

※RGB出力の使用には、別売RGBケーブルRC-01 ¥5,500が必要です。

(ワイズ) YIS604/128 MSX2

ホームパーソナルコンピュータ RAM 128KB + VRAM 128KB RGB VIDEO RF 本体価格 ¥99,800

NEW 〈主な仕様〉●CPU:Z80A●RAM:256KB(メインRAM128KB+VRAM128KB)●ROM:48KB(MSX-BASIC Ver.2.0)●表示能力:最大80文字×24行●グラフィック機能:512×212ドット(ビットマップ、512色中16色、2ページ)/256×212ドット(ビットマップ、同時256色、2ページ)他●サウンド機能:8オクターブ3重和音+1効果音●カレンダ時計:リアルタイム(バッテリーバックアップ)●マウス:汎用I/Oポートにてサポート●付属ソフト:パソコン独習ソフト(ROMパック)

MSXの正統派 YIS503II(RAM64KB)¥59,800も新発売。

●上記の製品のお求めは、もよりの電器店、パソコン専門店、オーディオ店、有名スーパー、百貨店でどうぞ。

●商品内容についてのお問い合わせは、ヤマハMSXインフォメーションセンター 東京 TEL 03(255)4487 大阪 TEL 06(251)0535 ●MSX MSX2の詳しい資料のご請求は、〒430-91浜松市浜松郵便局私書箱3号日本楽器製造株式会社AY-XI係まで。

YAMAHA

拡がるね。ヤマハMSX&MSX2の楽しい世界。



(FM音源で楽しむ最先端デジタルシンセ)

MUSIC PERFORMANCE



FMサウンドシンセサイザユニットSFG-01 ¥19,800

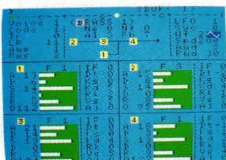
46種類の音色データを持つFM音源を内蔵。8重和音実現。YISシリーズのサイドスロットに接続し、ミュージックキーボードをつないでデジタルシンセに。MIDI端子等装備。

★FMミュージックマクロYRM-11……………………¥7,800



FM音源をBASICで自在にコントロールできるソフト。4パート8音ポリフォニックの自動演奏や、ミュージックキーボードを使ってセッションもOK。自動演奏とグラフィックスの同時進行ができ、音声合成で話させたり、歌わせたりが可能。データ保存はUDC-01またはテープで行なえます。

FM音色プログラムYRM-12……………………¥7,800



FMサウンドシンセサイザユニットのFM音源を操作し、自由な音色創りが楽しめます。ユニットの音色データを好みでアレンジすることもOK。作成した音色はYRM-11、-15等で使えます。

FMミュージックコンポーザYRM-15……………¥7,800

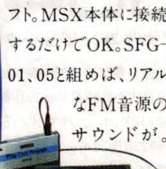


TV画面の五線譜に、音符や音楽記号を入力して楽符通りの自動演奏を楽しめるソフト。強弱やテンポの調節、編集作業も自在。

プレイカードセットZPA-01……………………¥12,800

ポータサウンド用のプレイカードで自動演奏が楽しめるソフト。MSX本体に接続するだけでOK。SFG-01、05と組めば、リアルなFM音源のサウンドが。



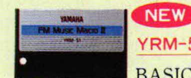


ディスクサポート版ソフト新登場



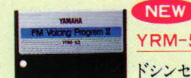
NEW FMサウンドシンセサイザユニットII SFG-05 ¥29,800

SFG-01を、さらに使いやすくグレードアップ。データ保存にディスクをサポートします。FM音源を駆使して作りあげた46種類のリアルな音色を内蔵。見やすいライブ感覚の画面表示。基本機能はSFG-01に準拠。



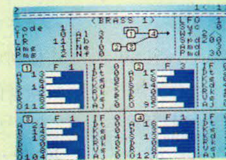
NEW FMミュージックマクロII YRM-51 ¥9,800

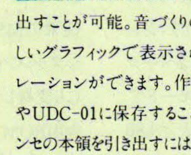
FM音源をBASICでコントロール。自動演奏やキーボードをプラスした演奏もOK。擬似音声にしゃべらせたり歌わせたりできる音声合成機能も装備しました。また、自動演奏とグラフィックスの同時進行もできるAVプログラムもOK。データ保存はディスクで。



NEW FM音色プログラムII YRM-52 ¥9,800

FMサウンドシンセサイザユニットにプリセットされている46種類の音色を修正して、イメージに合わせて微妙にニュアンスを変えたり全く新しい音色を創り出すことが可能。音づくりのためのパラメータは美しいグラフィックで表示されるため、ロジカルなオペレーションができます。作成したデータは、ディスクやUDC-01に保存することができます。デジタルシンセの本領を引き出すには欠かせないオプションです。







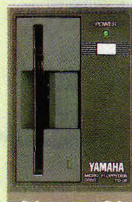
NEW FMミュージックコンポーザII YRM-55 ¥9,800

ディスクサポート版のFMミュージックコンポーザ。基本性能はYRM-15に準拠。('85年秋発売予定)

※YRM-11～15及びYRM-51～55は、各々SFG-01、05のどちらと組み合わせても使用可能。但し、YRM-51～55とSFG-05の組み合わせの場合のみ、ディスクの使用が可能になります。

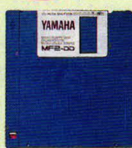
NEW マイクロフロッピーディスクドライブFD-05 ¥64,800

MSX規格の3.5インチマイクロフロッピーディスクドライブ。RAM32Kバイト以上のYISシリーズに接続して、高速で大量のデータのやりとりを行なうことができます。アンフォーマット時で1Mバイト。フォーマット時で720Kバイトの大容量。●別売フロッピーディスクインターフェースケーブルFD-051 ¥25,000





NEW 3.5インチフロッピーディスクMF2-DD ¥1,750



コンパクトで使いやすい、MSX標準規格型の3.5インチマイクロフロッピーディスク。大容量1Mバイトの両面倍密タイプで、便利なプラスチックケース入りです。

NEW ミュージックキーボードYK-20 ¥29,800(49鍵)



FMサウンドシンセサイザユニットに接続して使う、49鍵標準ピッチのキーボード。リアルなキータッチが楽しめ、譜面台も付属するなど、使いやすさを高めました。●シンプルなデザインの49鍵ミュージックキーボードYK-10 ¥29,800もあります。

ミュージックキーボードYK-01 ¥17,800(44鍵)



FMサウンドシンセサイザユニットに接続する44鍵の専用キーボード。手軽にシステムを組み上げることが可能。

★YRM-11は、YIS604/128では使用できません。同様の機能を持ったYRM-51をご使用下さい。

多彩な楽しさ。ミュージックソフト。

制作：財団法人ヤマハ音楽振興会
発売：日本楽器製造株式会社

COMPUTER MUSIC COLLECTION

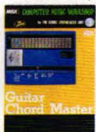
ミュージックコンポーザ用の演奏データによる曲集



FM音源のリアルなサウンドで自動演奏が楽しめるソフトです。Vol.6／スクリーン CMC-06 ¥2,400 ●Vol.1／月の光(クラシック)●Vol.2／スウィートメモリーズ(ニューミュージック)●Vol.3／素顔のままで(ポップス)●Vol.4／ビートルズ●Vol.5／ピーターと狼 各¥2,400(各テープ2本入)

COMPUTER MUSIC WORK SHOP

コードマスター用アプリケーション



キーボードやギターコードを画面上に表示。さまざまな基本型や展開型を教えてくれます。ギター・コードマスター1 CMW-33 ¥6,500(ROM) ●キーボード・コードマスターCMW-01 ¥3,000●キーボード・コードプログレッションI CMW-02 ¥3,000(各テープ1本入)

FM VOICE DATA

拡張音色データ集



FMサウンドシンセサイザユニットに新しい音色を供給するための拡張音色データ集。FMヴォイスデータ96② FVD-02……¥2,800 ●FMヴォイスデータ96 FVD-01 ¥2,800(カセットテープ版)

(カンタン操作で、楽しいワープロの世界へ)

WORD PROCESSING

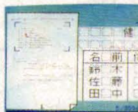
漢字ワープロユニットSKW-01 ¥39,800



YISシリーズのサイドスロットに接続し、本格的日本語ワープロにシステムアップ。JIS第1水準の漢字を含む3,564字種内蔵。カタカナ/かな/ローマ字、音読み/訓読みのどちらからでも変換可能。多彩な機能を搭載。



NEW 漢字枠組自在YRK-01 ¥9,800 (SKW-01と併用)



A4版4ページの任意の場所に枠を設定して、作表や作文のレイアウトをイメージ通りに実行。切り貼り、検索も自在です。

NEW 漢字カセットラベラYRK-02 ¥7,800 (SKW-01と併用)



オーディオテープや、カセットテープの録音・録画内容をデータ入力。テープライブラリ管理が手軽にできます。ラベル印刷もOK。

漢字住所録YRM-16 ¥7,800(SKW-01と併用)



MSXを漢字住所録として使えるソフト。登録住所の追加、削除、変更も容易。PN-01でハガキやカードに印刷可能。

ディスクサポート版ソフトも新発売

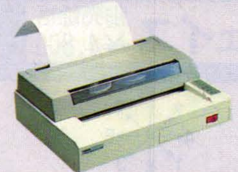
NEW DISK日本語ワープロユニットSKW-05 ¥49,800



SKW-01の機能を受け継ぎながら、外部記憶装置にディスクが使える機能強化版のユニット。新たに半角文字も加えて、JIS第1水準の漢字を含む3,979文字種が使えます。MSX2では1行横30文字表示が選択可能。本格的システムが構成できます。SKW-05用応用ソフト、開発中。

熱転写プリンタPN-01……¥89,800

漢字ワープロの特長を100%活かすプリンタ。便利な各種用紙対応型。●プリンタケーブルCB-01¥5,000●サーマルリボンPN-01RB¥3,900(黒)、PN-01RC¥4,800(カラー)



(TV画面は、僕らのキャンバス)

GRAPHICS



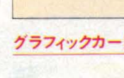
NEW グラフィックアーティストGAR-01 ¥7,800(ディスクサポート版)



MSXマウスを使ってなめらかな曲線を描いたり、様々な特殊効果などを楽しむことができます。高度なグラフィックス作りに欠かせません。©財団法人ヤマハ音楽振興会

NEW MSXマウスMU-01¥12,800

画面を見ながら机の上で動かすだけのスピーディなポインティングデバイス。



グラフィックカードセットZGA-01¥19,800



カードを使ったユニークなグラフィックソフト。12枚のカードに記憶させた84種類のグラフィックデータを使って自由な作画がOK。●ライン、サークル、ボックスなどが簡単に描け、16色がフルに使えます。作成画面はカセットにセーブして、好きな時に呼びだせます。

データメモリカートリッジUDC-01 ¥9,800



バッテリーバックアップ方式の4Kバイトの容量を備えたRAMカートリッジ。手軽な外部記憶装置です。

32K拡張RAMカートリッジURM-01…¥9,800



ROMスロットに差し込むだけで、RAM32KバイトのMSXのRAM容量を64Kバイトに拡張可能。



ヤマハMSXの世界を、お手持ちのMSXで。

ユニットコネクタUCN-01…¥7,800 拡張ユニットSFG-01、SFG-05、SKW-01、SKW-05は、UCN-01を介して各社のMSXのROMスロットに接続できます。(機種によっては機能を発揮できない場合があります。詳しくはカタログをご請求下さい。)ヤマハMSXの場合は、直接サイドスロットに接続可能。

本格的システムアップに必須の、3スロット装備。完成度を高めて、新登場。



YIS503II 本体価格¥59,800 RAM 64KB MSX
ホームパーソナルコンピュータ

NEW ●MSX Ver.1の可能性を徹底追求。●3スロット装備。●RAM64Kバイト実装。●RGB、RF、コンポジットビデオの3種類の映像出力を標準装備。



YIS604/128 本体価格¥99,800 RAM 128KB + VRAM 128KB MSX2
ホームパーソナルコンピュータ

NEW ●メインRAM128Kバイト＋ビデオRAM128Kバイト実装●3スロットに加えてビルトインプログラムソケット装備。●パソコン独習ソフト付属。(ROMパック)●3種類の画像出力。

●YISシリーズのお求めは、もよりの電器店、パソコン専門店、オーディオ店、スーパー、百貨店でどうぞ。
●商品内容についてのお問い合わせは、ヤマハMSXインフォメーションセンター 東京 TEL 03(255)4487 大阪 TEL 06(251)0535 ●MSX MSX2の詳しい資料のご請求は、〒430-91 浜松市浜松郵便局私書箱3号日本楽器製造株式会社AY-XI係まで



ニュータイプ
新 発 売

意匠登録・
実用新案申請中

PASOKO-1000 NEWモデル

新価格で再登場!! ¥9,800

7月15日より新発売！今までの木目・ブラックタイプにアイボリータイプが加わりました。

操作版の決定版

- ●ゲームセンターの臨場感を家庭へ
- ●ニュータイプのコントロールボード登場
- ●品質は安心設計
- ●わが家に1台、お得な価格
- ●ゼビウスタイプも、これ1台でOK
- ●取付は簡単 差し込むだけでOK

PASOKO-1000

SANWA

ゲーム
パーツの
専門メーカー

新価格!!
PS-2
アイボリータイプ ¥9,800
お求めやすくなりました

新発売 88用インターフェイスは7月1日より発売いたします。

88用インターフェイス 別売価格 ¥4,800

- ★NEC・PC-8801 MKII
- ★NEC・PC-8801 MKIISR
- ★NEC・PC-8001 MKIISR



★スペース・リターン又はZ・Xに切り換えができます。

8方向対応 ★8方向：1、2、3、4、6、7、8、9
★4方向にも使えます。

●お支払い方法

一括払いの場合 ¥9,800

- ●現金書留か、又は銀行振替でお願いします。
- ●商品到着後7日以内に御送金下さい。
- ●商品到着後7日以内は返品できます。

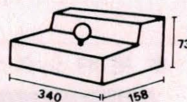
振込先
三菱銀行 大山(おおやま)支店 ㊢4671632 三和(さんわ)電子株式会社
郵便振替口座 東京 1-140448 三和電子株式会社
※18才未満の方は保護者名と認印を押して下さい。

分割払いの場合 ¥10,800
初回¥4,000 以後¥1,700×4回

- ●この商品は5回の分割払いを御利用できます。
- ●注文書に、必要事項を御記入の上、初回分¥4,000を同封し、現金書留にて下記までお送り下さい。
- ●商品到着後7日以内に御送金下さい。

送り先 〒173 東京都板橋区中丸町58番5号
三和電子株式会社

SIZE



外寸：340×158×H73mm
重量：2kg
コードの長さ：1.5m

注文書

○をつける			
PASOKO-1000	(木目・アイボリー)	一括払い	分割払い
88用インターフェイス		一括払いのみ	¥4,800

おところ〒

TEL ( )

おなまえ 様

保護者名 ㊞

●わからないことがありましたら電話でお問い合わせ下さい。

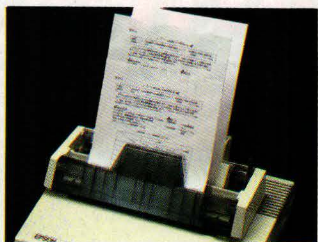
三和電子株式会社
〒173 東京都板橋区中丸町58番5号
☎03(955)9231

EPSON

プリンタはエプソン



各機種対応ROMカートリッジ



カットシートフィーダ ＃8338 ¥10,000
B5縦～A4縦のカット紙のセット、供給を自動化。

カートリッジで各種パソコンに簡単対応。高性能・低価格を極限まで追求した、エプソンSP-80新登場。



普及型ドットマトリクスプリンタ エプソンSP-80

本体価格 ¥56,800

※必ずROMカートリッジ(¥6,000)をいっしょにお買い求めください。

カートリッジで各種パソコンに簡単対応

各種パソコンに、カートリッジの交換で簡単に接続できます。●ESC/P版(QC-10II、HC-40、X1ターボ)●FM版(FMシリーズ)●PC版(PCシリーズ、パソピアシリーズ)●X1版(X1、X1ターボ)●JX版(JXシリーズ)の各機種用カートリッジを用意。



100cps、59Lpmの高速印字

このクラスでは群を抜く100cpsの印字速度。さらに、スピーディーなキャリッジリターン、高速コマンド処理により印字効率を高め、59Lpmの高速印字が可能となっています。

18×12ドットのNLQ文字

エプソンならではの優れた印字品質はもちろん継承、18×12ドットのNLQ(ニアー・レター・クォリティ)など高品位文字も印字可能。

お求めやすい価格のカットシートフィーダ(オプション)も用意

主としてビジネスプリンタのような本格派プリンタ用のオプションであったカットシートフィーダを用意。用紙のセット・供給を自動化、カット紙をあたかも連続用紙のように使用でき、プリントアウトの効率を高めます。カット紙は一度に50枚までセット可能。

豊富な機能を備えて、本体価格は56,800円

英文ワープロ・文書作成に威力を発揮する自動ジャスティファイ(自動左右桁ぞろえ)機能。任意の文字やマークを作成・登録できるダウンロード文字セット。豊富な文字種・文字モードをパネルスイッチでセットできる、パネルセッティング。1KBの入力バッファを装備。軽量・薄型設計で対応ソフトも豊富。まさに全身、ハイコストパフォーマンスを誇ります。

■SP-80(PCカートリッジ)で、たとえばPCシリーズパソコン接続時に、次のようなアプリケーションソフトが使用できます。

ソフトウェア名	販売会社名	ソフトウェア名	販売会社名	ソフトウェア名	販売会社名	ソフトウェア名	販売会社名
CANDY	㈱アスキー	日本語ワードプロセッサPC-SWP	㈱エス・ビー・シー	日本語ワードプロセッサCOMAS-WPN2	㈱コマス	ユーカラターボキット	㈱東海クリエイト
日本語 MY CARD	㈱アバロン	JET-8801A	㈱キャリーラボ	日本語ワードプロセッサCOMAS-WPN8		ユーカラJJ	
MAC88	㈱エス・ビー・シー	マルユー	コスモスコンピュータ	日本語ワードプロセッサCOMAS-WPM2		印刷工房ユーカラ88/98用	㈱モーリン

●上記の詳細、上記以外のPC用、あるいはその他の機種用アプリケーションソフトに関しては、もよりの販売店にて「エプソンプリンタPCシリーズソフト対応表」、「エプソン・ターミナルプリンタソフトウェアガイドESC/P™編」をご参照ください。●各種カートリッジ(ESC/P・PC・FM・X1・JX版)装着時、各々次のようなプリンタ、ESC/P™09-80/09-81準拠のプリンタ・PC-8023C/8027・FMシリアルドットプリンタ・CZ-8PD2・IBM5513で使用可能なアプリケーションソフトがお使いいただけます。●SP-80は漢字プリンタではありませんが、ビットイメージで漢字を出力するワープロソフトにより簡単に漢字を出力することが可能です。

■SP-80は、たとえば次のようなパソコンと接続が可能です。

プリンタ ＼ コンピュータ		EPSON		NEC									富士通					SHARP		東芝	
		QC-10II	HC-40	PC-6001mkII	PC-6601	PC-8001	PC-8001mkII	PC-8201	PC-8801	PC-8801mkII	PC-9801/E/F	PC-100	FM-7/new7	FM-77	FM-8	FM-11ST/AD/EX	FM-11ADII/BS	X1	X1 Turbo	パソピア5	パソピア7
SP-80	ESC/Pカートリッジ	①	①	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	①	—	—
	PCカートリッジ	—	—	②	③	④	①	④	①	①	①	④	—	—	—	—	—	—	—	①	①
	FMカートリッジ	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	①	①	①	①	①	—	—	—	—
	X1カートリッジ	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	①	①	—	—

(備考)①:リスト出力可(文字コード表一致)、ハードコピー可。②:リスト出力可(グラフィックキャラクタ不一致)、ハードコピー可(N60m-BASICで使用)。③:リスト出力可(グラフィックキャラクタ不一致)、ハードコピー可(N60m-BASIC・N66-BASICで使用)。④:リスト出力可(文字コード表一致)。●EPSON・QC-10II、SHARP・X1 Turboは漢字も出力可。●SP-80T(カートリッジ対応ではない、トラディショナルバージョン機)と接続することによりEPSON・HC-88は、リスト出力可(文字コード表一致)、ハードコピー可、漢字出力可。HC-80は、リスト出力可(文字コード表一致)、ハードコピー可。HC-20は、リスト出力可(文字コード表一致)。

●エプソンのプリンタは、ESC/P™のもとにターミナルプリンタ・コントロールコード体系の世界統一規格を提唱し製品開発されています。

●「オフィシャルプリンタハンドブック」発売中(エー・アイ・ソフト刊)¥2,400

エプソン販売株式会社 ●本社/〒160 東京都新宿区西新宿2-4-1新宿NSビル私書箱6109号 ☎(03)348-7121㈹ ●ショールーム/新宿NSビル5階 ●東京(03)348-6801 ●中央(03)258-4841 ●大阪(06)365-5071 ●大阪南(06)632-3353 ●札幌(011)222-2821 ●秋田(0188)32-4002 ●仙台(0222)63-3691 ●長野(0263)36-7251 ●新潟(0252)43-8515 ●名古屋(052)962-7001 ●金沢(0762)62-3216 ●広島(082)262-5181 ●福岡(092)471-0761 ●鹿児島(0992)25-7717 ●詳しい資料のご請求は、はがきに住所、氏名、年令、職業、製品名をお書きの上、エプソン販売株式会社までお申込みください。

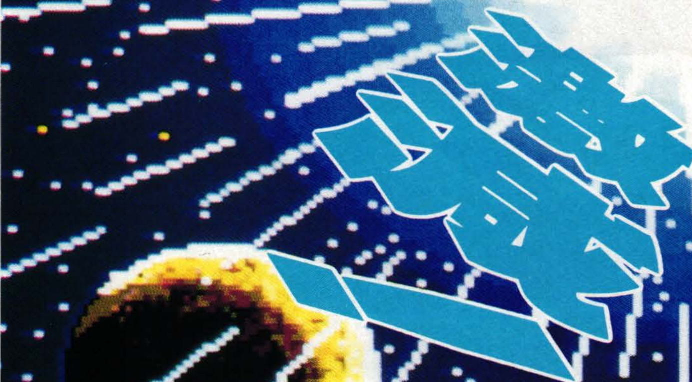
エプソン株式会社 ●本社/〒399-07 長野県塩尻市広丘原新田80

SP-80
資料請求券
マイコンBASIC

Cassette Audio & Video
AIWA®









独自のデジタル信号波形処理回路を採用。
アイワのデータレコーダは、新たなるデジタル時代に対応しています。

デジタル信号波形処理回路により、エラー激減。

今まで泣かされたロード時のエラーに、アイワの先進技術が応えてくれました。独自のデジタル信号波形処理回路の採用で、驚くほどにエラーが激減。また**レベル完全無調整**を実現するなど、信頼性と使いやすさを飛躍的に向上。パソコンとの相性も、ピッタリです。

〈DR-1の主な特長〉

●フロッピーディスクに迫る9600ボー(RS-232C)の高速処理を実現。●フロッピーディスク約10枚分の記録を可能にするなど、多機能発展的なTOS付属(PC-8801シリーズ用)。〈グラフィック画面のセーブ／ロードを高速処理(55秒)、高速ファイルサーチも可能〉

●オートレックミュート機構 ●位相切換スイッチ ●アクセスインジケータ ●フルロジックメカ採用

●テープスピード：4.75cm/sec●対応転送速度：CMTモード600～2,400bps、RS-232Cモード600～9,600bps●使用テープ：CMTモードノーマルテープ(TYPE Ⅰ)、RS-232Cモードメタルテープ(TYPE Ⅳ) ●最大外形寸法：幅175×高さ112×奥行260mm●重量：2.5kg●電源：AC100V(50/60Hz)●付属品：RC-232C専用コード、PC-8801シリーズ用TOSテープ

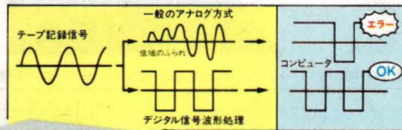
〈DR-2の主な特長〉

●2倍速ロードを実現(MSX1200ボーのテープ)。●バックアップテープも、デジタル信号波形で処理するサブアウト端子付。

●セーブ/ロード時に便利なMOTORボタン●位相切換スイッチ●2400ボー対応

●テープスピード：4.75/9.5cm/sec●対応転送速度：600～2,400bps●使用テープ：ノーマルテープ(TYPE Ⅰ)●最大外形寸法：幅166×高さ128×奥行146mm●重量：1.2kg●電源：AC100V(50/60Hz)

デジタル信号波形処理回路：波形のみだれたアナログ信号も、コンピュータの判断しやすいデジタル信号波形に補正します。ドロップアウトや位相ずれによるエラーが少なく、従来のデータレコーダでは得られなかった、高信頼性を実現することができました。





DR-1　　DR-2

データレコーダ ¥28,500　　データレコーダ ¥12,800

●カタログの請求は、〒101 東京都千代田区神田須田町2-9　アイワ株式会社宣伝課マイコンベーシックマガジン係まで　☎03(253)9671

その日から使えるパソコン入門セットが、

シャープ・X1turbo基本セット

商品番号	P-070

現金価格 369,000円

新製品

シャープ・X1turbo



X1ターボならではの日本語処理機能をいっそう強化、漢字が自由自在。

グラフィック機能の素晴しさで人気のパソコンテレビをバージョンアップしたX1ターボを、さらにパワーアップさせました。簡単な操作で日本語入力ができる漢字BASICを標準装備、熟語単位の漢字変換がスピーディに行える約3万語のシステム辞書機能をはじめ、高速で緻密なグラフィック表現ができる640×400ドットフルカラー表示、プリンターを接続するだけで本格ワープロになるなど、パソコンに求められる全てを搭載。



A 本体 CZ-862C
B カラーディスプレイCU-14DI
C ディスケット10枚 MD-2D

〔別売〕
●プリンターEPSON SP-80X1セット 70,800円

コース① 2,500円×35回 ボーナス60,600円×6回 初回金2,770円 支払総額453,870円
コース② 5,000円×35回㊍45,600円×6回 初回金5,270円 支払総額453,870円
コース③ 7,500円×35回㊍30,600円×6回 初回金7,770円 支払総額453,870円

シャープ・X1F/20基本セット

商品番号	P-071

現金価格 218,000円

シャープ・X1F/20

新製品



A 本体 CZ-812C
B カラーディスプレイ CU-14FI
C ディスケット10枚 MD-2D

コース① 2,500円×35回 ボーナス29,600円×6回 初回金3,040円 支払総額268,140円
コース② 5,000円×35回㊍14,600円×6回 初回金5,540円 支払総額268,140円
コース③ 7,500円×23回㊍18,700円×4回 初回金7,760円 支払総額255,060円

シャープ・MZ-1500ワープロ付ホームパソコン

商品番号	P-046

標準価格 254,200円

シャープ・MZ-1500

クイックディスクを搭載、美しい文書づくりができるワープロセット。

パソコンで初めてクイックディスクを搭載したトライアングル設計のMZ－1500を、信頼性の高いディスプレイ、プリンタでグレードアップして、ワープロをプラスしました。ワープロソフトとオリジナルパソコンマスターソフトがセットされているので、だれでもその日から美しい文書づくりが楽しめます。

二光特別現金価格
219,000円



A 本体 MZ-1500 経済性に優れたクイックディスク搭載
B ディスプレイ CU-14FI 2000文字表示の14インチカラーディスプレイ
C プリンターMZ-IP14
C ワープロソフト 簡漢
D 二光オリジナルソフト(全10面) 0からの完全BASICマスターディスク

〔別売〕
パソコンラック(商品番号O-036) 36,800円

コース① 2,500円×35回 ボーナス29,800円×6回 初回金 3,070円 支払総額 269,370円
コース② 5,000円×35回㊍14,800円×6回 初回金 5,570円 支払総額 269,370円
コース③ 7,500円×23回㊍19,000円×4回 初回金 7,730円 支払総額 256,230円

シャープ・MZ-1500スタンダードセット

商品番号	P-017

現金価格 179,000円

シャープ・MZ-1500

A 本体 MZ-1500
B ディスプレイ CU-14FI
C データレコーダ MZ-IT03

コース① 2,500円×35回 ボーナス21,600円×6回 初回金3,070円 支払総額220,170円
コース② 5,000円×23回㊍22,300円×4回 初回金5,230円 支払総額209,430円
コース③ 7,500円×23回㊍7,300円×4回 初回金7,730円 支払総額209,430円

ご注文は、今すぐとじ込みハガキかお電話で！ ●年中無休●24時間電話受付中(電話はどこでも7272番！)

72 Nicoh（セブンツー・ニコー）ならどれでも月々2,500円より。

NEC・88SRスタンダードセット	
商品番号	P-059

現金価格 398,000円

新製品

NEC・PC-8801MKⅡSR/30

名機の血統を継いだ満点パソコン
5インチ・ディスクドライブ2基搭載！

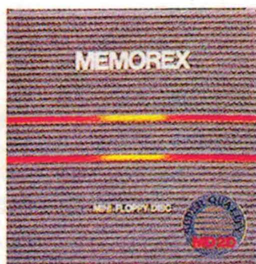
パソコンのベストセラー、PC−880／MKⅡをさらにパワーアップしたPC−8801MKⅡSR。演算処理スピードは驚異的に向上、強力なグラフィック機能、パソコンの常識を超えた6重和音の迫力あるサウンド機能など、さらに多彩な機能をプラスした新鋭の一台です。PC−8800シリーズの実用性の高い豊富なソフトウェアが使えて、ビジネスからホビーまで用途は無限大。使いやすさを考えて、カラーディスプレイ、フロッピィディスク、オリジナルパソコンマスターソフトと組み合わせた、入門者にもうってつけのセットです。



- A 本体 PC-8801MKⅡSR/30
- B ディスプレイ PC-KD551K
- C ディスケット(MD2D)10枚
- D 二光オリジナルソフト(全10巻) 0からの完全BASICマスターテープ

●グラフィックス/640×400ドット●サウンド/6重和音8オクターブ●5インチフロッピィディスク2基内蔵

〔別売〕
●データレコーダPC-DR321(商品番号O-010) 19,800円
●パソコンラックNR1(商品番号O-036) 36,800円





コース① **2,500円**×35回
初回金3,040円 ボーナス66,500円×6回 支払総額489,540円

コース② **5,000円**×35回 初回金5,540円㋭51,500円×6回 支払総額489,540円

コース③ **7,500円**×35回 初回金8,040円㋭36,500円×6回 支払総額489,540円

NEC・88SRスタンダードセット(B)	
商品番号	P-063

現金価格 299,000円

新製品

NEC・PC-8801MKⅡSR/20



- A 本体 PC-8801MKⅡSR/20
- B カラーディスプレイ
- C 二光オリジナルソフト(全10巻) 0からの完全BASICマスターテープ

コース① **2,500円**×35回 ボーナス46,000円×6回
初回金4,270円 支払総額367,770円

コース② **5,000円**×35回 ボーナス31,200円×6回
初回金5,570円 支払総額367,770円

コース③ **7,500円**×23回 ボーナス42,400円×4回
初回金7,730円 支払総額349,830円

※実質年率は、12回−17.25%、18回−16.0%、24回−15.5%、36回−14.0%、48回−13.5%にそれぞれなります。年率による支払総額の端数は第1回目の分割払金に加算されます。

ご注文は、今すぐとじ込みハガキかお電話で！●年中無休●24時間電話受付中(電話はどこでも7272番！)

このページのとじ込みハガキでお申込みください。

■**お支払い方法は**
●分割払いはすべてクレジット会社扱いとなります。
●現金一括払いは商品配達時にお支払いください。(代引発送)
●分割払いは次の要領で指定のクレジット会社宛にご送金いただきます。①銀行口座のある方は自動引落②銀行口座のない方はお近くの都市銀行・地方銀行・信用金庫・信用組合・農協等の金融機関（郵便局の場合は郵便振込）から。
●お手持ちのクレジットカードによるお支払いもできます。ただしその場合のお支払いは、カード会員規約によります。くわしくは係までお問い合わせください。

電話でのご注文は24時間受付(年中無休)
0337係といってご注文ください。

東京 03(659)7272	横浜045(861)7272	広島082(245)7272
大阪 06(624)7272	札幌011(865)7272	浜松0534(52)7272
名古屋052(561)7272	福岡092(712)7272	仙台0222(65)7272

〈ダイヤルは正確にお廻し下さい〉
●18歳未満の方がご注文の時は、保護者のお名前でお申込みください。
●主婦の方はご主人のお名前でお申込みください。
●ハガキは必要事項をはっきりご記入ください。
●ご注文受付後2週間前後でお届け致します。

※生活情報誌特価提供!! ご希望の方は「ヤングメイツ送れ」と紙に書き、140円分の切手を同封してお送り下さい。
特典 商品ご購入の方は、自動的に生活情報誌「ヤングメイツ」のお申し込みとなります。「ヤングメイツ」の代金は、お申し込み商品の荷造り送料に含まれていますので、特別のご負担は必要ありません。

※ご注文以外のお問い合わせまたはお買い上げ商品のアフターサービスは、全国8ヵ所の各サービスセンターへお電話ください。(AM9:30〜PM5:30、日曜・祭日休み) ●札幌011(271)5991 ●仙台0222(24)7781 ●東京03(254)2515 ●静岡0542(52)4821 ●名古屋052(561)2541 ●大阪06(773)4191 ●広島082(263)0021 ●福岡092(281)0251

●商品先渡し●頭金不要
●無料配送 ●日曜配達OK
●全品メーカー保証書付
※18歳以上の学生の方なら保証人のいらないカレッジクレジットが利用できます。

JADMA
社団法人日本通信販売協会会員

二光通販株式会社
72 Nicoh（セブンツー・ニコー）
東京都千代田区外神田1−11−6 小暮ビル6F

お楽しみはいますぐ、お支払いは後から月々

FM-NEW7フルセット

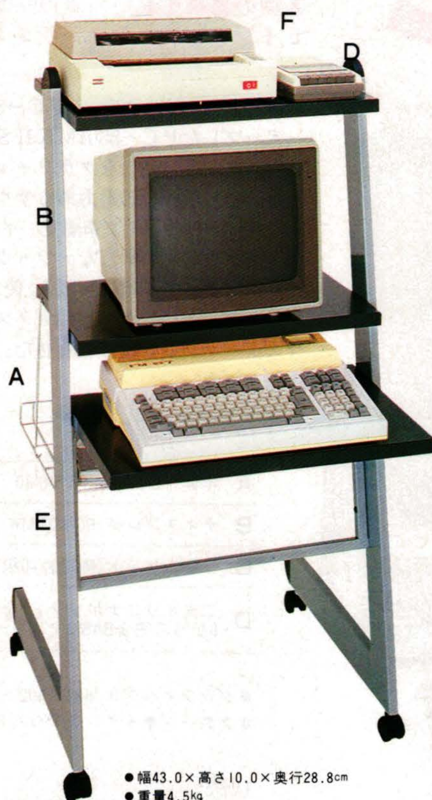
商品番号	P-001

現金価格 381,000円

名機FM-7の豊富なソフトが、そのまま使える実力派フルセット

傑作FM－7の伝統を受け継いだFM－NEW7にディスプレイ、データレコーダ、プリンタ、パソコンラックをシステムアップして、その日から使える72Nicohオリジナルセットに組みました。家庭ですぐに役立つワープロソフトとこれからパソコンをはじめる人にもピッタリのオリジナルパソコンマスターソフト付きだから、扱い方やベーシック言語もラクラクマスターできます。

富士通・FM-NEW7



●幅43.0×高さ10.0×奥行28.8cm
●重量4.5kg

G

A	FM-NEW7 本体 MB25015
B	ディスプレイ MB27343 2000文字表示のカラーディスプレイ
C	CRTケーブル MB26512
D	データレコーダ MB27502
E	パソコンラック 幅61.0×高さ123.0×奥行69.0cm
F	シリアルドットプリンタ MB27409
G	漢字ROMカード MB22405 2965文字の漢字ROMを内蔵したカード
H	プリンタケーブル MB26514
I	二光オリジナルソフト(全10巻) 0からの完全BASICマスターテープ

コース① **2,500円**×35回
初回金2,530円 ボーナス63,100円×6回 支払総額468,630円

コース② **5,000円**×35回 初回金5,030円㋭48,100円×6回 支払総額468,630円

コース③ **7,500円**×35回 初回金7,530円㋭33,100円×6回 支払総額468,630円

シャープ・MZ-1500基本セット

商品番号	P-072

標準価格 124,800円

クイックディスクを搭載、トライアングル設計のパソコン基本セット。

パソコンで初めてクイックディスクを搭載したトライアングル設計のMZ－1500に、72Nicohオリジナルソフトを組み合わせたお求めやすい基本セットです。目的に合わせてオリジナルグラフィックが存分に駆使できて、表示色を瞬時色変換できるパレット機能、6オクターブ3重和音の迫力あるサウンド機能などが標準装備。そしてパソコンを使ってキーボード操作からBASICまで修得できるオリジナルソフトは、だれでも楽しくレッスンできます。

二光特別現金価格
94,000円

シャープ・MZ-1500



●幅44.0×高さ10.9×奥行30.5cm
●重量5kg

A	本体 MZ-1500
B	二光オリジナルソフト(全10面) 0からの完全BASICマスターディスク

コース① **2,500円**×23回 ボーナス12,400円×4回
初回金2,880円 支払総額109,980円

コース② **5,000円**×17回 ㋭5,500円×3回
初回金5,190円 支払総額106,690円

コース③ **7,500円**×11回㋭6,700円×2回
初回金7,500円 支払総額103,400円

シャープ・パソコンテレビX1F/10

商品番号	P-069

現金価格 104,000円

名機X1の血統をうけついだパソコンテレビX1F、機能がさらに充実！

新登場のパソコンテレビX1F／10は、従来の強力グラフィック機能をさらに高速化、多彩な色表現も簡単です。加えてスーパーインポーズや本格的なビデオ編集もOK、8オクターブ3重和音のコンピュータ音楽が楽しめるサウンドゼネレーターなど、数々の高機能ぶりが使う楽しさを約束してくれます。

シャープ・CZ-811C

新製品



※ディスプレイは別売です。

〔別売〕
●カラーディスプレイテレビ CZ-811D 89,800円

●本体／幅39.0×高さ30.9×奥行10.8cm、重量5.7kg●キーボード／幅39.0×高さ3.5×奥行18.5cm、重量1.3kg

A	本体 CZ-811C
B	二光オリジナルソフト(全10巻) 0からの完全BASICマスターテープ

コース① **2,500円**×35回 ボーナス6,300円×6回
初回金2,620円 支払総額127,920円

コース② **5,000円**×17回㋭9,300円×3回
初回金5,140円 支払総額118,040円

コース③ **7,500円**×11回㋭12,200円×2回
初回金7,500円 支払総額114,400円

ご注文は、今すぐとじ込みハガキかお電話で！ ●年中無休●24時間電話受付中(電話はどこでも7272番！)

2,500円よりの72Nicoh（セブンツー・ニコー）のクレジットで

ソニー・HITBITパソコンポ(B)

商品番号	P-035

これから始める人にぴったりのコンポ感覚、買ったその日からゲーム天国！

現金価格 71,000円

その名もズバリ、パソコンポ。まるでラジカセと付きあう感覚でプレイできるMSXパソコンのヒーローです。データレコーダやジョイスティック付きなので、初めての人でもその日から楽しくゲームタイム。市販のゲームソフトで遊ぶことはもちろん、自分のオリジナルゲームを創ることもできます。そしてゲームのプログラムやHITBITノート機能でつくった住所録などはカートリッジだけでなく、カセットテープに記録して保存しておくことも。





A　B　C　D

HB-P100

A	本体 HB-101
B	データレコーダ SDC-500
C	ジョイスティック JS-55
D	ゲームトレーニングソフト

●幅6.5×高さ3.8×奥行27.5cm●重量2.7kg

コース① **2,500円** ×23回 ボーナス5,700円×4回
初回金2,770円　支払総額83,070円

コース② **3,000円** ×17回㊍8,800円×3回
初回金3,185円　支払総額80,585円

コース③ **5,000円** ×11回㊍9,000円×2回
初回金5,100円　支払総額78,100円

キヤノン・ホームコンピュータV8

商品番号	P-067

軽量・コンパクトなボディに、本格パソコンの能力を備えたMSXマシン

現金価格 55,500円

なんとA4サイズという驚異的なコンパクトボディに片手でラクラク持てる軽量設計のホームコンピュータキヤノンV8。本格パソコンとしての能力を備えたMSXマシンだから、共通ソフトを自由自在に使ってMSXの機能を思う存分に発揮できます。そして使いやすい本格派のフルサイズキーの採用、16色カラー表示のグラフィック機能、家庭用テレビに接続可能なRFモジュレータを標準装備して、ゲームやホームユースに家族みんなで楽しめます。

V-8

新製品







A	本体 V-8
B	ホームビジネスソフト「パソカルク」
C	ゲームソフト「ロードランナー」

●幅31.1×高さ4.25×奥行21.5cm●1.5kg

〔別売〕
●パソコンモニターテレビ／ソニーKV-14G2　46,000円
●カセットデータレコーダー／ソニーSDC-500　12,800円

コース① **2,500円** ×17回 ボーナス5,900円×3回
初回金2,792円　支払総額62,992円

東芝・パソピアIQ

商品番号	P-068

リアルなカラーグラフィックが楽しめるMSXの上級機、新登場！

現金価格 99,000円

ラジカセ感覚でカンタンに操作できるMSX、パソピアIQがリアルなカラーグラフィック機能とワープロソフトを内蔵して、パワーアップしました。最大512×212ドットの高解像度、256色表示のCGで原色から中間色まで微妙な色の変化をみごとに表現。80桁の文字表示で図形や文字のひとつひとつをクッキリと映し出す2000文字表示ディスプレイにも対応。また、色彩にデリケートなだけでなく、本体に内蔵された日本語ワープロソフト機能に漢字ROMとプリンタをセットするだけで簡単にワープロへ変身、メカに弱い人でも気軽に扱えます。ホビーにビジネスに、使い道は無限大。

新製品



HX-23F

●幅42.0×高さ75.0×奥行22.0cm
●重量2.8kg

コース① **2,500円** ×23回 ボーナス13,600円×4回
初回金2,760円　支払総額114,660円

コース② **5,000円** ×17回㊍7,000円×3回
初回金5,230円　支払総額111,230円

コース③ **7,500円** ×11回㊍8,900円×2回
初回金7,500円　支払総額107,800円

Logitec・高印字品質プリンタ

商品番号	0-061

究極の技術から生まれた高印字品質プリンタ

標準価格 106,000円

二光特別現金価格
49,000円

KP-5000/PC

お手持ちのパソコンにピッタリの高印字品質のインパクトドットプリンタ。カセット式プリンタリボンで手を汚さずにリボン交換ができます。



A	本体 KP-5000
B	ケーブル CV-8802

●印字速度165字/秒、印字桁数80桁●データデバッグモード内蔵●データバッファメモリ内蔵●幅40.5×高さ12.0×奥行30.0cm●重量6.7kg

コース① **2,500円** ×17回 ボーナス3,500円×3回
初回金2,615円　支払総額55,615円

コース② **5,000円** ×9回㊍3,410円×1回
初回金5,000円　支払総額53,410円

Logitec・ミニフロッピーディスクFM

商品番号	0-051

信頼性の高さがうれしいFMシステム対応型

現金価格 137,000円

K-305FM

富士通純正システムディスクの付いた、ミニフロッピーディスクドライブセット。デュアル設計のFM−7、FM−8専用機です。



A	本体 K-305FM
B	ケーブル K-305-03
C	FDD I/Fカード K-305-12
D	システムディスク(FM用)

●幅12.2×高さ18.1×奥行36.0cm●重量5.6kg
※上記の他にPC専用機もあります。
(商品番号0-050)　現金価格126,000円

コース① **2,500円** ×35回 ボーナス13,000円×6回
初回金3,010円　支払総額168,510円

ご注文は、今すぐ2ページ前のハガキかお電話で！(電話はどこでも7272番！)



あつい あつい といってないで、

月々¥3,000からのツクモ

FM-NEW7セット

※FM音源カード不用の場合は係員にお問い合わせ下さい。

音の出るAセット

Aセットクレジット例

1回目	2回目以降
¥10,480	¥9,400×14回

FM-NEW7 ……………… ¥99,800
FM音源カード(MB22459) ¥18,000
(Joyスティック、スピーカ付)
NH-12DJ ……………… ¥89,800
(ニデコ) DP 0.38 2000文字 ケーブル付
又はNH-14DL
データレコーダー ……… ¥12,800
オリジナルソフト10本パック(¥41,600相等)
…サービス
合計定価 ¥220,400
特価 ¥128,000

音の出るBセット

FM-NEW7 ……………… ¥99,800
FM音源カード(MB22459)‥¥18,000
(Joyスティック、スピーカ付)
CZ-150DS ……………… ¥98,000
(シャープ) 15インチ TV付モニター 2000文字
モニターケーブル ……… ¥ 1,800
データレコーダー ……… ¥12,800
オリジナルソフト10本パック(¥41,600相等)
…サービス
合計定価 ¥230,400
特価 ¥139,800



PC-8001mkIISR くろんぼセット

PC-8001mkIISR ……… ¥108,000
NH-14DL ……………… ¥ 59,800
(ニデコ) 14インチ 2000文字
モニターケーブル ……… ¥ 1,800
データレコーダー ……… ¥12,800
オリジナルソフト2本(¥6,000)…サービス
合計定価 ¥182,400
特価 ¥109,800

FM-77L2セット

Aセットクレジット例

1回目	2回目以降
¥9,730	¥9,700×23回

Aセット

FM-77L2 ……………… ¥193,000
NH-14DL ……………… ¥59,800
(ニデコ) 14インチ 2000文字
又はNH-12DJ
オリジナルゲームパック(12種入)3.5インチ版
……………… サービス
合計定価 ¥252,800
特価 ¥199,000

Bセット

FM-77L2 ……………… ¥193,000
CZ-150DS ……………… ¥98,000
(シャープ) 15インチ TV付モニター 2000文字
オリジナルゲームパック(12種入)3.5インチ版
……………… サービス
合計定価 ¥291,000
特価 ¥212,000



耳よりのおはなし

札幌店改装直前 7/20～8/20

ALL 売りつくしセール!!

今がチャンス!

店員以外はなんでも売っちゃう(?)
中古・新品・展示品までなんでもかんでも大特価!!
※台数に限りがあります。売り切れの際はご容赦下さい。

秋葉原各店 ㊮ AM10:00～PM7:00(平日) AM9:30～PM6:30(日,祭) ㊡ 毎週木曜・第3水曜

5号店 ☎03-251-0531
7号店 ☎03-253-4199
8号店 ☎03-251-0099
ニューセンター店 ☎03-251-0987

名古屋1号店 AM10:00～PM7:00 ㊡ 毎週月曜 ☎052-263-1655

名古屋2号店 AM10:00～PM7:00 ㊡ 毎週水曜 ☎052-251-3399

札幌1号店 AM10:30～PM7:30 ㊡ 毎月第2・3木曜 ☎011-241-2299



九十九電機

即決 ツクモ全国クレジットOK!!
●現金特別価格でツクモクレジットが利用できます。残金のみに金利がかかります。
●60回払いまでできます。但し1回のお支払い額は3,000円以上。
●その場で、お持ち帰りできるクレジットもあります。
●印鑑、身分証明書(免許証など)が必要です。

●取扱いクレジットカード
日本信販、JCB、DC、UC、VISA、MC、CF、ジャックス
(尚、クレジットカードご使用の場合は店頭員にご相談下さい)

クレジットでこの夏もすーいすい。 7/20~8/20

ちょっとツクモを見てください!

秋葉原電気まつり
1等 10万円!!
いよいよ8/4まで
※東京各店のみです。

MSX SPECIAL!!

キヤノンV-20

V-20 64K …………¥64,800
Joy-メカII型(2トリガーの本格派) ……………¥ 4,800
合計定価 ¥69,600
特価 ¥39,800

キヤノンV-8

V-8 16K …………¥39,800
Joy-メカII型(2トリガーの本格派) ……………¥ 4,800
合計定価 ¥44,600
特価 ¥29,800

パソコンの楽しさは「3次元」の時代!
MSXロボット ウィザード
プログラム通り自由自在に動く!
MSX全機種対応! 定価 ¥12,800
夏休み特価 ¥7,800

X-1Fセット

わんぱくセット

CZ-811C…………………¥89,800
NH-14DL……………………¥59,800
(ニデコ) 14インチ 2000文字
又はNH-12DJ
Joy-メカII型・オリジナルソフト(3本)…・サービス
合計定価 ¥149,600 特価 ¥114,800

クレジット例

1回目	2回目以降
¥10,780	¥10,500×11回

よくばりセット

色はE(オフィスグレー)とR(ローズレッド)
CZ-811C ………………¥89,800
CZ-811D ………………¥89,800
(シャープ) 14インチ 2000文字 TV付
Joy-メカII型・オリジナルソフト(3本)…・サービス
合計定価 ¥179,600 特価 ¥152,800



PC-8801mkII SR M-10

PC-8801mkII SR M-10 ……………¥168,000
JA-551H-032 2台……………¥120,000
(ナショナル) フロッピーディスクドライブ
PC-KD852 ……………¥99,800
(NEC) DP0.39 4050文字 アナログ512色対応
TS-2D(10枚)……………¥17,000
エキサイター99(¥5,500) ……………サービス
オリジナルゲームパック(11種入)…………サービス

クレジット例

1回目	2回目以降
¥12,860	¥10,100 ×29回

合計定価 ¥410,300
特価 ¥265,000
モニターをPC-TV351に変更の時、差額¥30,000追加

JA-551H-032

……………¥60,000
(NEC)
PC-8801mkIIFD 1同等品
特価 ¥24,800



現金書留申込書 BM8係

フリガナ	
ご住所 〒	
フリガナ	
お名前	
会員番号	自宅電話
セット名	セット価格
送料	合計金額

通信販売の申し込み方法

入金しだい全国発送致します。
※セットの場合の梱包送料費は¥2,000です。

1 現金書留でご購入の際は、左記用紙を同封の上、下記の住所までお送り下さい。
送り先
〒101-91 東京都千代田区神田郵便局私書箱135
九十九電機(株) BM8係

2 銀行振込でご購入の際は必ず振込前に商品名等をお電話でお知らせ下さい。

3 クレジットでご購入の際は、クレジット用紙をこちらからお送りします。

通信販売部 ☎03-251-9911
〒101-91 東京都千代田区神田郵便局私書箱135号

振込先
富士銀行 神田支店
普通口座 No.894047

広告以外の他メーカー、他機種も取り扱っております。
*売り切れの場合はご容赦下さい。

J&Pソフト通信販売



全国どこでも
無料配達



送料無料 全国どこでも送料無料ですぐにお届けいたします。

J&Pメールショッ

■AXIOM(アクシオム)
光栄



入門編はもうあきた。宝さがしばかりがロールプレイングじゃないんだ。そんな君に光栄が送るロールプレイングゲームの決定版!

機　種	メディア	価　格	注文No
PC-8801mkIISR	5"2D	¥7,800	M8-1

■ビクトリアスナイン
ニデコ



野球のダイゴ味をリアルタイムに楽しめる本格プロ野球シミュレーション。ピッチャーの投げるボールがZOOMタッチで目の前にせまります。88SRでやると声も出るよ!

機　種	メディア	価　格	注文No
PC-8801mkIISR	5"2D	¥7,500	M8-2
PC-8801mkIISR	テープ	¥4,500	M8-3
X-1/MZ-2200	テープ	¥4,500	M8-4
PC-9801E/F	5"2D/2DD	¥7,500	M8-5

■アークスロード
ウィンキーソフト



制作日数8ケ月、キャラクター数100、マジック数30。息をつかせぬストーリー。モンスターの島アークスに隠された秘密をあばくために5人の勇士が立ちあがった。

機　種	メディア	価　格	注文No
PC-8801mkIISR	5"2D	¥7,800	M8-6

ロードランナー　ソフトプロ

150もの迷路シーンがすごい。君は隠された黄金を求めて走る。敵の手を逃れ、ハシゴを昇り、ジャンプする。君のオリジナルゲームも作れる。

機　種	X-1	X-1	X-1	FM-7
メディア	テープ	3D	5"2D	テープ
価　格	¥4,800	¥5,800	¥5,800	¥4,800
注文No	M8-7	M8-8	M8-9	M8-10

ロードランナー　システムソフト

150もの迷路シーンがすごい。君は隠された黄金を求めて走る。敵の手を逃れ、ハシゴを昇り、ジャンプする。

機　種	PC-6001mkIISR	PC-8001mkII	PC-8801mkIISR	PC-8801mkIISR
メディア	テープ	テープ	テープ	5"2D
価　格	¥4,800	¥4,800	¥4,800	¥6,800
注文No	M8-11	M8-12	M8-13	M8-14

任天堂のゴルフ　ハドソン

本当のゴルフより面白い!? キミは池ありバンカーありの変化に富んだコースをいくつでまわれるかな。

機　種	PC-8801mkIISR	PC-8801mkIISR	X-1	X-1
メディア	テープ	5"2D	テープ	5"D
価　格	¥4,000	¥6,800	¥4,000	¥6,800
注文No	M8-15	M8-16	M8-17	M8-18

サラダの国のトマト姫　ハドソン

カボチャ大王に捕えられた反乱軍のリーダー、トマト姫。キュウリ戦士になった君は、姫を無事に救出できるかな。

機　種	PC-6001mkIISR	PC-8001mkIISR	PC-8801mkIISR	PC-8801mkIISR
メディア	テープ	テープ	テープ	5"2D
価　格	¥4,800	¥4,800	¥4,800	¥6,800
注文No	M8-19	M8-20	M8-21	M8-22

任天堂のテニス　ハドソン

サーブはもちろん、ボレー、スマッシュ、ロブと多彩な攻撃ができるテニスゲーム。コンピューター相手に、シングルとダブルが選べます。

機　種	X-1	PC-8801mkIISR	X-1	MZ-1500
メディア	テープ	テープ	5"2D	QD
価　格	¥4,000	¥4,000	¥6,800	¥5,800
注文No	M8-23	M8-24	M8-25	M8-26

チョップリフター　ソフトプロ

君はヘリを操り64人の捕虜全員を救出できるか/戦車、ファントムの攻撃をかわし、空のヒーローになれるか。

機　種	FM-7	FM-77	X-1	X-1
メディア	テープ	3.5D	テープ	5"2D
価　格	¥4,800	¥5,800	¥4,800	¥5,800
注文No	M8-27	M8-28	M8-29	M8-30

ザ・キャッスル　アスキー

ソフトウェアーコンテストでグランプリに輝いたソフトです。100の部屋の中から王女を救出するリアルタイムゲームです。

機　種	FM-7	X-1
メディア	テープ	テープ
価　格	¥3,800	¥3,800
注文No	M8-31	M8-32

テニスフリーク　ウインキーソフト

オートモードにより、キー操作の不慣れなお父さんにも楽しんでいただけます。
テクニシャンの君はマニュアルモードで挑戦して下さい。

機　種	PC-8801mkIISR	PC-8801mkIISR	PC-9801F	X-1
メディア	テープ	5"2D	5"2DD	テープ
価　格	¥4,000	¥6,000	¥6,000	¥4,000
注文No	M8-33	M8-34	M8-35	M8-36

ブラックオニキス　BPS

人気No.1のロールプレイングゲーム。秘宝の伝説とロマンを求めて魔宮の扉の中へ。今君のアドベンチャーが始まる

機　種	PC-8801mkIISR	PC-8801mkIISR	FM-7	X-1
メディア	テープ	5"2D	テープ	テープ
価　格	¥5,800	¥7,800	¥5,800	¥5,800
注文No	M8-37	M8-38	M8-39	M8-40

ファンタジアン　クリスタルソフト

上級者向けロールプレイングゲーム。「夢幻の心臓」に続くRPG第2弾。

機　種	PC-8801mkIISR	PC-8801mkIISR	X-1
メディア	テープ	5"D	テープ
価　格	¥5,800	¥7,300	¥5,800
注文No	M8-41	M8-42	M8-43

ハイパーオリンピック'84　αBソフト

コナミでおなじみのゲームです。水泳、クレー射撃、跳馬、アーチェリーの4種目で世界記録を目ざして下さい。

機　種	X-1	X-1	PC-8001mkIISR	PC-8001mkIISR
メディア	テープ	5"2D	テープ	5"2D
価　格	¥4,800	¥6,800	¥4,800	¥6,800
注文No	M8-44	M8-45	M8-46	M8-47

ハイドライド　T&E

アクションゲームのリアルタイム処理に、ロールプレイングのキャラクターを成長させる楽しさとアドベンチャーの面白さを融合させたゲームです。

機　種	X-1	FM-7	PC-8801mkIISR	MSX
メディア	テープ	テープ	5"2D	テープ(32K)
価　格	¥4,800	¥4,800	¥6,800	¥4,800
注文No	M8-48	M8-49	M8-50	M8-51

カレイジアス・ペルセウス　コスモスコンピュータ

ギリシャ神話を背景としたシナリオによる美しいグラフィックの新しいタイプのリアルタイムロールプレイングゲームです。

機　種	X-1	PC-8801mkIISR	PC-8801mkIISR	FM-7
メディア	テープ	テープ	5"2D	テープ
価　格	¥4,800	¥4,800	¥6,800	¥4,800
注文No	M8-52	M8-53	M8-54	M8-55

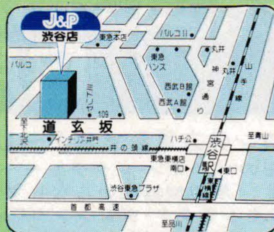
ピング



メールショッピングのお申し込みは J&P 渋谷店で承ります。

フロアーごあんない

- **4F パソコン教室**
  - ●パソコン教室
  - ●パソコンプレイルーム
- **3F OA機器・専門書籍**
  - ●ビジネスパソコン ●ワードプロセッサ
  - ●ビジネスソフト ●専門書籍
  - ●ハンドヘルドコンピュータ
- **2F ビジネスパソコン**
  - ●パソコン ●ディスプレイ
  - ●プリンタ ●フロッピーディスク
  - ●パソコンアクセサリー
- **1F ホビーのパソコン**
  - ●ホビーパソコン ●テレビゲーム
  - ●ゲームソフト ●学習ソフト

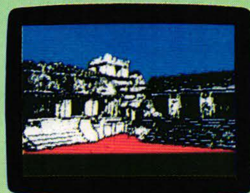


Personal Computer Store
J&P
渋谷店
東京都渋谷区道玄坂2丁目28番4号(〒150)
☎(03)496-4148

■アステカ

日本ファルコム





「デーモンズリング」に続く電子冒険小説シリーズ第2弾。さらにパワーアップされた瞬間画面表示/写真のようなリアルグラフィック/入力はカナ・ローマ字の両方式です。

機種	メディア	価格	注文No.
PC-8801mkII SR	5"2D	¥7,200	M8-56
PC-9801F	5"2DD	¥7,200	M8-57
PC-9801M	5"2HD	¥7,200	M8-58
X-1ターボ	5"2D	¥7,200	M8-59

フラッピー
dBソフト

全200画面の超難解リアルタイム思考ゲーム。ブルーストーンを所定の位置まで運べば1面クリア。

機種	PC-8801/mkII/SR	PC-8801/mkII/SR	MSX	X-1
メディア	テープ	5"2D	ROM	テープ
価格	¥4,500	¥6,800	¥5,800	¥4,500
注文No.	M8-60	M8-61	M8-62	M8-63

F2グランプリ
キャリーラボ

3Dグラフィックスの迫力リアルタイムカーレース。コンストラクション付で、コースづくりも自由自在。

機種	X-1	PC-8801/mkII/SR	PC-8801/mkII/SR	MZ-2200
メディア	テープ	テープ	5"2D	テープ
価格	¥3,800	¥3,800	¥5,800	¥3,800
注文No.	M8-64	M8-65	M8-66	M8-67

将棋名人
アポロテクニカ

パソコン側の指手の強さ、早さを是非お確かめ下さい。強すぎる方には、駒落し将棋にて挑戦してきます。どこまで駒を落として勝ちつづけられますか?

機種	PC-8801/mkII/SR	PC-8801/mkII/SR	PC-9801F	MZ-1500
メディア	テープ	5"2D	5"2DD	QD
価格	¥3,800	¥4,800	¥4,800	¥4,800
注文No.	M8-68	M8-69	M8-70	M8-71

スペアチェンジ
ソフトプロ

ブローダーボンドソフト第3弾。トリックでゲームカジノを守れ。ゲームの難易度を自由に変えれるオモシロゲーム。

機種	X-1	X-1	FM-7	FM-77
メディア	テープ	5"2D	テープ	3.5"D
価格	¥4,800	¥5,800	¥4,800	¥5,800
注文No.	M8-72	M8-73	M8-74	M8-75

プロテクター
アポロテクニカ

君はアースファイターを操作して敵の4つの攻撃パターンに挑戦して下さい。1万点を越えるとアースファイターがドッキングするのだ。

機種	PC-8801/mkII/SR	PC-8801/mkII/SR	JX	
メディア	テープ	5"2D	3.5"DD	
価格	¥3,800	¥4,800	¥5,800	
注文No.	M8-76	M8-77	M8-78	

ウィングマン
エニックス

「少年ジャンプ」でおなじみのヒーローが君のパソコンで活躍します。君はウイングマンになって、ドリームノートを捜して下さい。

機種	FM-7	X-1	PC-8801/mkII/SR	FM-7
メディア	テープ	テープ	5"2D	5"2D
価格	¥4,800	¥4,800	¥5,800	¥5,800
注文No.	M8-79	M8-80	M8-81	M8-82

ファミコンソフト

タイトル	イー・アル・カンフー	けっきょく南極大冒険	バンゲリングベイ	エキサイトバイク	チャンピオンシップロードランナー	F1レース	スペースインベーダー
メーカー	コナミ	コナミ	ハドソン	任天堂	ハドソン	任天堂	タイトー
価格	¥4,500	¥4,500	¥4,900	¥5,500	¥4,900	¥4,500	¥4,500
注文No.	M8-83	M8-84	M8-85	M8-86	M8-87	M8-88	M8-89

MSX

タイトル	チャンピオンサッカー	ハイドライド	コナミのピンポン	α-スクアドロン	ビジゴス	ラピアン	リバーチェイス
メディア	ROM	テープ(32K)	ROM	ROM	テープ(16K)	テープ(16K)	テープ(16K)
価格	¥4,800	¥4,800	¥4,800	¥4,000	¥3,800	¥3,800	¥3,800
注文No.	M8-90	M8-91	M8-92	M8-93	M8-94	M8-95	M8-96

ジョイスティック

型番	PASOKO-1000	JOY-7SA	JOY-88SR	JOY-77SA	JOY-6MG	スーパーコントローラー25
メーカー	三和電子	スピタル	スピタル	スピタル	スピタル	富士音響
適応機種	MSX/PC-6000/X-1	FM-7/new7	PC-8801/mkII/SR	FM-77	MSX/X-1/PC-6000	PC-9801シリーズ
価格	¥11,800	¥9,800	¥9,600	¥11,000	¥4,300	¥26,800
注文No.	M8-97	M8-98	M8-99	M8-100	M8-101	M8-102

お申込み方法

右の注文書にご希望商品の注文No.および必要事項ご記入の上、現金書留にて、J&P渋谷店までお申し込みください。現金受領後、発送いたします。
なお現金書留以外で申し込まれた場合は責任を負いかねます。

● 記載以外のソフトのご注文も承りますので、詳しくはお電話にてお問い合わせ下さい。

現金書留申込み用紙

おところ 〒□□□-□□

TEL ( )

おなまえ 様

注文No.(ディスクサイズ)	数量	金額
ー ( )	本	円
ー ( )	本	円
ー ( )	本	円
ー ( )	本	円
ー ( )	本	円
合計	本	円

お申込み先:東京都渋谷区道玄坂2丁目28番4号(〒150) J&P 渋谷店メールショッピング係

マイコンBASICマガジン 8月号目次

©マイコンBASICマガジン8月号
第4巻　第8号
昭和60年7月25日印刷
昭和60年8月1日発行
定価350円

電波新聞社 1985Printed in Japan／編集発行人：平山秀雄
東京都品川区東五反田1－11－15　郵便番号141　電話 東京(03)445－6111
(大代表)　振替(東京)5-51961　印刷：奥村印刷　製本：株式会社 堅省堂

特別企画 パソコンの方言をマスターしよう

移植テクニック・マスター大作戦……その㊲

Dr. Dと影のパソコン・レクチャー

—マンガで学ぶコンピュータのしくみ—

おや？Dr. Dと影さんが何やらもめています。パソコンでゲームを作るうえでも，他機種に移植するうえでも，ハードウエアのしくみを知っておくことは，有意義なことです。というより，プログラムを組む人なら，知っておかなければならないことですね。

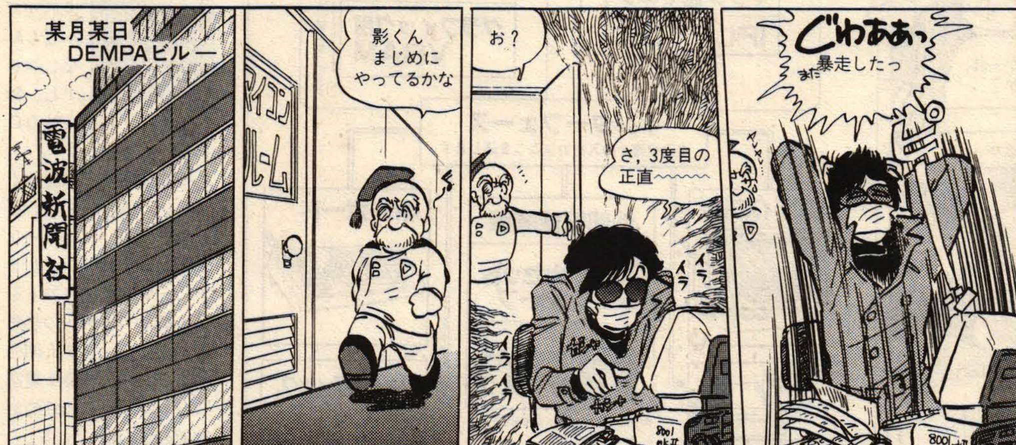
そこで，今回の「移植テク大作戦」では コンピュータのしくみを簡単にマンガで紹介してみました。どうです，この大迫力！このマンガを読めば，ハードのしくみはだいたいわかってもらえると思います。

○月○日，天気は晴れ。ここはベーマガ編集部のマイコン・ルームです。Dr. Dがきげんよさそうに，鼻歌まじりでやってきました。

ところが，マイコン・ルームの中では，影さんが大声でわめいているではありませんか!!いったいどうしたことでしょう。

そうです，もうおわかりですよね。影さんは，PC－8001mkⅡでアップルのソフトを動かそうとしているのです。読者のみなさんの中には，こんなまちがいをする人はいないとは思いますが…。でも，いろんな機種があるけど，いったいどこがちがうのか，コンピュータの中はどうなっているのかおわかりですか？

ベーマガに載っているプログラムを打ち込んで，プログラムを勉強したりするのももちろんいいことだけど，たまには，ハー



by

くりひろし



ドのしくみをいっしょに勉強してみてもいいでしょう。プログラムを組む上でも，十分大切なことなんですよ。

では，機種によって，はたしてどこがどのくらいちがっているのでしょうか？そのへんのところを見ていくことにしましょう。

まずCPU です。CPUはコンピュータの他のすべての装置の動作を統合し，制御し，すべての算術および論理演算を実行するわけで，コンピュータの中枢であるのはいうまでもありませんが，どのパソコンが，どのCPUを使っているか考えてみましょう。

Z-80 ですが，代表的なところでは，NECのPC系の8ビット・マシン，シャープのMZ，X1系。それと，ご存知のMSXがあります。

ザイログ社の開発でその昔（といってもたかだか8年くらい前ですが），ワンボード・マイコン（EX−80とかTK−80《写真1》）によく使用されていた，インテル社のi8080の上位コンパチブルのCPUです。

出現当時は非常に高性能であり，また，初期の国産パソコンでは，PC−8001やMZ−80も採用したこともあって，日本の8ビットCPUの標準になってしまったといってもいいでしょう。現在，MSXもこれを使用しているので，おそらく8ビットでは，一番多いCPUと思われます。

それだけに，ソフトウエアの数もかなり多くでていますし，結構なじみの深いCPUです。高速バージョンもあります。

6809 はモトローラ社のCPUで，8ビットでは究極のCPUなどともいわれています。高速で，しかも，これからマシン語を勉強する人にとっては，より親切なCPUといえるのではないでしょうか。

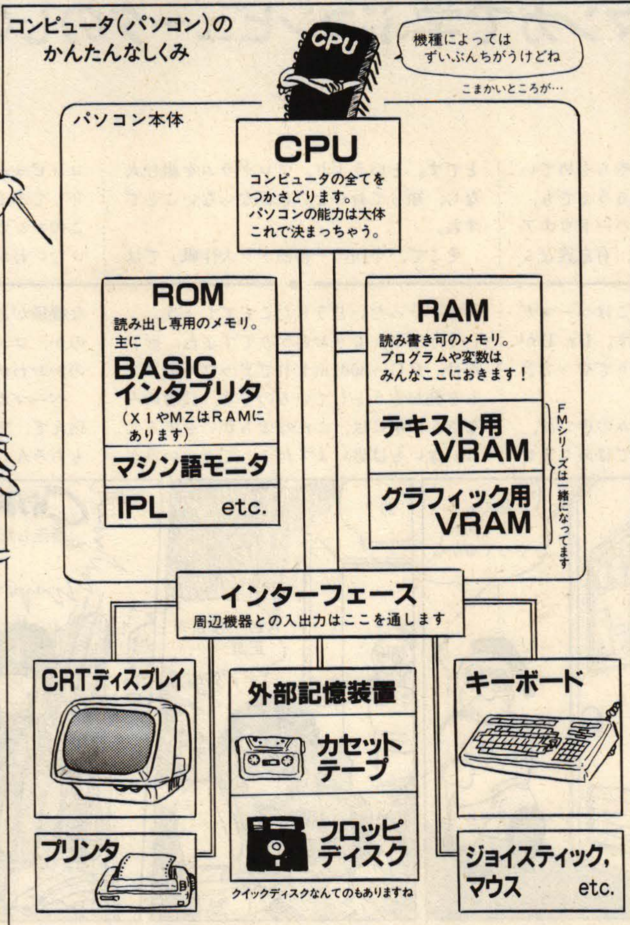
富士通のFMシリーズや日立のS1など，高速を誇るパソコンは，たいてい6809のようです。

6502 はアップルでもおなじみですね。MOSテクノロジー社のCPUです。

機能自体はそれ程高くはない，ちょっと古いCPUですが，マイナーなモデル・チェンジしかせずに，すべてのソフトを受け継ぐアップルの思想のおかげで，ソフト開発が進み，周辺機器も豊富なため，CPUの性能が200%発揮されているといえます。



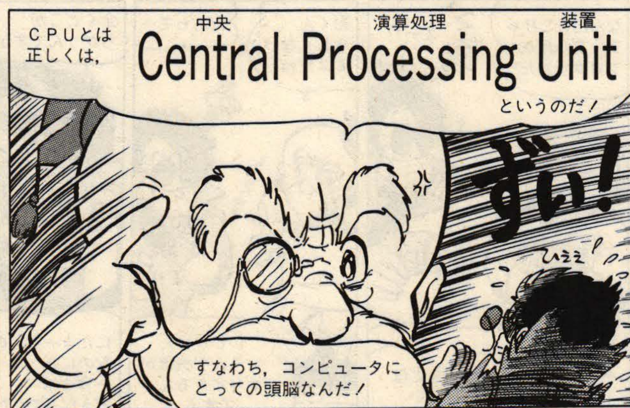


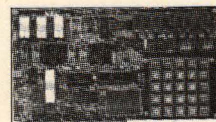




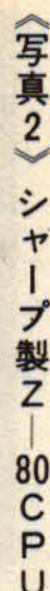
リアルタイプDr. D



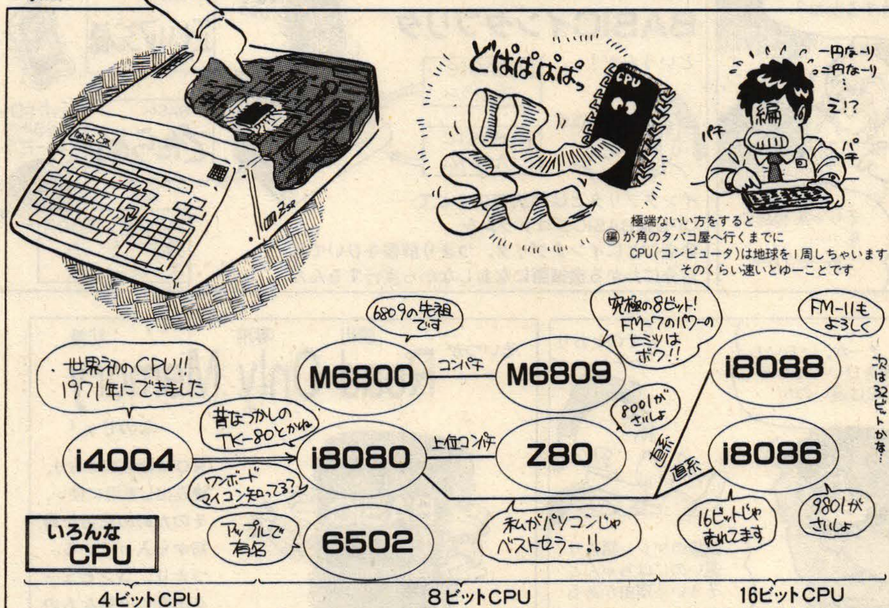




《写真1》TK−80
約8年前NECからでたワンボード・マイコン。当時，これからマイコンを…という人には最適だった。このキットでマイコンの基本を勉強したんですねー



《写真2》シャープ製Z―80CPU





同じCPU で同じ機種であっても，クロック数(データ処理において動作する時間)がちがうと，それだけで動作しないことがあります。例えば，CPUの実行速度に依存したプログラム等が相当します。

ROM内ルーチンを使用する際にも，絶対番地がちがえば動作しません。少し意味がちがうかもしれませんが，例えば，PC－8801mkIISRのV2モードで，旧88で開発したソフトを走らせる際，ROM内ルーチンをコールしたとき，場合によっては動作しないことがあるようです（もちろん，やりかたによるのですが……)。

ROM には，BASICインタプリタやマシン語モニタ，IPLの他に，漢字ROMとか，いろいろとあります。BASICインタプリタのかかれているROMにしても，PC－8801mkIISRならば，V1モードのROM，V2モードのROM，NモードのROMといくつかにわかれています。

なお，EP－ROMというのもあって，ROMライタという機械を使って，ユーザーが内容を自由にかくことのできるROMをいいます。

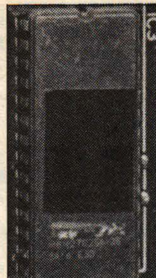
新製品の場合などは，万が一未発見のバグがでることを考慮して，ROMをEP－ROMにしておいて，初期のものは出荷される場合があったようです。製品が安定すると通常のROMになるようですが，この間に変更があったりした場合，同一機種でありながら，初期型と後期型では同じソフトが走らない……，なんてことも昔は結構あったようです（最近はあまり聞きませんね)。

IPL とは，初期プログラム・ローダともいい，BASICがROMにないシャープ系のマシンの場合，基本的にROMにはIPLしかかかれていません（モニタ付きのものもあります)。モニタもBASICもRAMにおくわけで，それらを入力するためのものがIPLです。

BASICがROM上にある場合，例えばPC－6001mkIIで五つのBASICモードを選択できます。この処理をするのもやはり，IPLであるというわけです。もちろんプログラム上では必要のない部分です。

◆　◆





《写真３》ＥＰ－ＲＯＭ。消去窓にシールがはってある。これは，記憶したことを消さないためです



《写真４》64Ｋビットのダイナミック RAM。これが８個集まって64Ｋバイトの RAMエリアを作っています



そもそも一般のパソコンについている
BASICとは，正しくは
BASICインタプリタ
というんだ！

N-BASIC プログラム
F-BASIC プログラム
N-BASIC インタプリタ
CPU Z80
N-BASIC 正しいマシン語
F-BASIC でたらめ
ドイツ語を英和の辞書で訳したよーなものです。

インタプリタとは翻訳機のことで…
CPUはBASICプログラムを
命令ごとにインタプリタ，つまり辞書をひいては
自分にわかる機械語になおしながら実行するんだ





そいつが **Read Only Memory**（読出 専用 記憶）なのじゃ！

ROMは名のとおり，読み出し専用に使い，そのための記憶が最初から入っている。つまり，コンピュータが常に必要なものはすべてROMにかいてあるんだ！

私には BASICインタプリタ がかいてあります

私には IPL がかいてあります

私には マシン語モニタ がかいてあります

ROMにはこういったものが書かれています。

IPL：Initialize Program Loadのこと。

インタプリタ とは，翻訳機のことで，ＣＰＵはＢＡＳＩＣプログラムを命令ごとに辞書を引いては，機械語に直しながら実行しています。つまり，一般のパソコンについているＢＡＳＩＣとはＢＡＳＩＣインタプリタということです。

コンパイラのほうは，まとめて機械語にファイルを作っておいて実行します。

この二つのちがいをもっとも簡単にいうと，例えば，ＢＡＳＩＣ語の授業中，コンパイラ君は前もって予習してあったので，スラスラとマシン語に翻訳しましたが，インタプリタ君は予習をしていなかったため，辞書を引き引き翻訳したので大変時間がかかりましたとさ……ということです（某Ｓ工大Ｎ氏談より）。なんてわかりやすいたとえ話でしょう。

RAM は，プログラムを組むうえで，気をつけないといけない部分です。例えば，24Ｋバイトのサイズのプログラムを，ＲＡＭが16Ｋしかないマシンでは，容量が足りないため，プログラムできません。これは，もうおわかりですよね。

メモリのサイズを考えないと移植できない例には他に，使用画面数の問題があります。２画面使用するプログラムを１画面しか使えないマシンに移植することはできません。

また，テキストとグラフィックの混在できないＦＭ系のマシンに合成画面の必要なソフトを移植するには，根本から表示方法を変えなければなりません。ＶＲＡＭに直接描画する場合は特にそうです。

バンク切り換えとか裏ＲＡＭとかいろいろとメモリ不足には対策があるようですがこれもハードによってずいぶんちがうので，気をつけないとほぼプログラムを丸ごと作りかえるという，大変つらいことになります。まあ，ベーマガのプログラムは，比較的短いものが多いので，さほど苦労は少ないようですが…。

◆ ◆

《第１表》代表的な機種のハードウエア比較

	FM−77	MSX	MZ−1500	MZ−2200	PC-6001mkII	PC8801mkII	S１	X1/C/D
CPU	6809	Z−80	Z−80	Z−80	Z−80	Z−80	6809	Z−80
ROM	F-BASIC モニタ，IPL	MSX-BASIC IPL	IPL・モニタ	IPL	N60-BASIC N60-拡張BASIC N60m-BASIC IPL	N-BASIC N88-BASIC モニタ，IPL	S1-BASIC モニタ，IPL	IPL
RAM	64Kバイト VRAM 48Kバイト	機種によって ちがいます	64Kバイト・ G−24Kバイト	64Kバイト・ G−48Kバイト	64Kバイト 画面数４	64Kバイト VRAM 48Kバイト	48Kバイト GRAM 52バイト	64Kバイト GRAM 48Kバイト

なお，自分の作ったプログラムのサイズがわからないという人が結構いますが，初期画面で何バイト使えるかはわかりますよね？プログラムがRAMにある状態で，PC系，MSX，MZ系，FM系ならばFRE関数または，SIZEで未使用領域がわかるので，その差が使用したメモリ・サイズです。他機種でもFREなり何なりのメモリ関数が付いていますから，それでわかります。

....

どうでしたか？マンガで見るハードウエアのしくみは。影さんはなんとか理解できたみたいですね。胸を張って今回の復習をしているみたいですよ。

でも，人間だれしも，何かを理解すると，そのつぎのことを知りたくなるものですね。次回の「パソコン・レクチャー」では，何を教えてあげようかな？なんてDr. Dが言っています。でも，次回からは，読者のみなさんからのお便りをもとに答えていきたいと思います。

ほら，突然現われたつぐ美ちゃんも言っているように，みんなからのお便りを待ってますよ。どしどし，送ってください。それでは，また会う日まで……♪



随時 読出書込 記憶
Random Access Memory

```
0 A=0
20 FOR I=0 TO 4
30 A=A+I
40 NEXT
50 PRINT A
60 END
```

RAM RAM RAM RAM RAM RAM RAM

RAMのなかにはVRAMというのもあります。グラフィックを表示するためのものと，リストなどを表示するためのものがあります(FMは一緒です)。

プログラムはもちろん，変数，配列，なんでもここに書いておいて，読んだり消したりします（自由自在！)。

つまりRAMはノートですね

影くんナイス！



では今回のまとめを影くん！

はいDr. えーと…

① CPU ：パソコンのすべての計算，命令を処理する。CPUによってパソコンの性格がかわってきます。
② BASIC：パソコンのBASICはインタプリタであり，そのためあまり速くない。CPUは訳しながら実行する。
③ ROM ：BASICインタプリタなど，パソコンがいつも必要とする情報があらかじめかかれている。消せない。
④ RAM ：プログラムや変数，配列などを書いたり，消したり，読んだりするためのメモリ。スイッチを切ると消える!!

でも，他にもわからないことが…

おっとそこまで！よろしく，つぐ美くん！

はぁーい，つぐ美でぇーす♡

みなさんもコンピュータのことでわからないこと，とくにハードとかわけのわからない専門用語があったらどしどしお便りをくださいね！ あてさきは……
〒141 東京都品川区東五反田1-11-15
電波新聞社出版部
「マイコンBASICマガジン
パソコンレクチャー」係
まってます♡

連載企画 周辺機器使いこなしマニュアル その11

めざせCGアーチスト！ コンピュータ・グラフィックスのすべて

青山コンピュータ・スクール MELON

ゲームに映画に，そして芸術作品にと，コンピュータ・グラフィックス(CG)の活躍には，めざましいものがあります。

今回はこのCGについて，その歴史からプロの現場，そしてパソコンで楽しめるソフトや周辺機器までを，紹介してみようと思います。

コンピュータ・グラフィックスの歴史

この世に，世界ではじめてのコンピュータ〝ENIAC〞が誕生（1946年）してから，今日までの39年間，コンピュータ・グラフィックス（以下CG）は，コンピュータの歴史とともに歩んできました。

しかし，軍事目的で作られた大型計算機から，なぜCGが誕生したのかは，とても興味深い事実です。テクノロジー(技術)とアート（芸術）の結びつき。以下に，コンピュータとCGの歴史を，追ってみることにしましょう。

CGの誕生(真空管の時代)

1945年から1950年代までは，真空管の時代とよばれます。ENIACからわずか5，6年で，活字を使った印刷方式のライン・プリンタによるCGが誕生したのです。そして，1958年にカルコンプ社よりXYプロッタが発表されたことで，CGの輝やかしい歴史がはじまるのです。

CGの開花(トランジスタ・ダイオードの時代)

1960年代に入り，コンピュータのCPUがトランジスタ・ダイオードの半導体時代に入ります。この頃に普及したベクトル型CRT（ディスプレイ）は，画面に出力された図形や画像を，ライトペンやジョイスティックを用いて，画面上で修正，加筆ができるようになりました。1963年には，今日のCAD（建築などの設計を目的としたCG）の原形が発表されたのです。

	1945	1960	1970	1980
	プリンタ，プロッタ時代	ベクトル・スキャン型CRT時代	ストレージ型CRT時代	ラスター・スキャン型CRT時代
素　子	真空管	トランジスタ・ダイオード	IC	LSI，超LSI
プリンタ			●静電方式	●インクジェット方式
プロッタ	XYプロッタ出願(1958)			●カラー・プロッタ
CRT		ワイヤー・フレーム モデル	サーフェース・モデル	ラスター・スキャン CRT　ソリッド・モデル

《第1表》CGの歴史年表

このようにして，CGは2次元から3次元へと，視覚の拡大をはたし，ライト・アート，オプチカル・アートなどの展覧会が世界各地で催されて，大好評を博したのです。1970年に日本で開かれた，大阪万国博でもCGが発表され，人気をよびました。

CGがアートの仲間入り(ICの時代)

1970年代に入ると，ICの時代となり，ストレージCRTという新しいディスプレイが普及すると，70年代後半には，それまでの線画（ワイヤ・フレーム）による立体表示に代って，色付きの面表示ができるラスタ・スキャンCRTが登場しました。

これにより，CGはしだいにコンピュータ・アニメーションへと，主流を移すようになったのです。

一方，全米の大学や研究所では，さかんにCGの研究開発に取り組むようになり，1974年にはCGの国際会議〝SIGGRAPH〞の第1回会議が，開催となりました。

70年代では，すでにTVコマーシャルの中にCGの作品が登場していたのです。これは，CG技術とビデオの合成技術との結合でもあり，ビデオ・アート，レーザー・アート，ホログラフィなどの総合造形として花開く時代でもあったのです。

CG 産業界に進出(LSI，超LSIの時代)

1970年代後半から1980年代にかけては，CGはまさに各分野に取り入れられ，DNAのシミュレーション，フライト・シミュレーション，NASAの宇宙船のシミュレーション，気象衛星による天気予報図や，ランドサット衛星による地理観測など，実用技術として，私達に新たな視覚世界を提供してくれたのです。

第5世代CGをめざして

今後は，半導体の技術革新にともない，コンピュータのパーソナル化とCGの浸透が深まる一方，人間の五感に近いコンピュータの開発が進み，やがてそれが実現する時代が間もなくやってくるのです。

そのときには，アーチストの感性が，そのままCGとして表現されるようになり，人間とコンピュータの融合がここに実現するという夢のようなできごととなることでしょう。

★　★

パソコンでできる㊎CGシステム紹介

プロのできばえとはいかないまでも，こりゃあスゴイ！　といわれるくらいのCGを作ってみたい。そこで，現在のパソコンで可能なCG周辺機器の中から，セミ・プロ級のCGシステムを組んでみました。

★CGパソコンの選びかた

はっきりいって，現行のパソコンで640×400ドットクラスならば，どれを選んでも，たいしたちがいはありません。しかし，周辺機器のことを考えると，必ずしも多くの機種に対応じた物がないだけに，ここはあえてNECのPC－9801Fを使用することにしました。

★CG周辺機器の選びかた

セミ・プロをめざすならば，どうしても，周辺機器の力を借りなくてはならないようです。もちろん，パソコン本体だけで楽しむことはできるのですがー。

周辺機器にも種類がたくさんあって，タブレット，マウス，XYプロッタ，カラー・プリンタ，デジタイザーなど。もちろん，タブレットの代わりにテン・キーやジョイ・スティックでもかまいませんし，カラー・プリンタがなくっても，ふつうのプリンタがあればOK！　しかし，やはりセミ・プロとなるとー。

そこで，これとこれというふうに選んでみたのが，ワコム社のWT－4000というタブレットと，DADA社のグラフィック・ソフト「MATIER」，ニチコンの画像処理システム「CAMERA　ENGINE」，そしてシャープのカラー・インクジェット・プリンタIO－0700です。

これだけそろえても，お値段のほうは，100万円と，まあまあのところです。これだけそろえば，あとは腕しだいということで，さっそくCGにチャレンジしてみましょう。

タブレット＋グラフィック・ソフトの魅力

CGをやる上で，タブレットは必要不可欠のツールです。タブレットにセットされた原画を，カーソルでなぞるだけで，簡単にディスプレイ上に転写することができます。さらに，各種のグラフィック・ソフトを組み合わせることで，多彩な色の表現が可能となります。

そこで，サンプルとしてベーマガ4周年記念のCGを作ってみることにしました。

グラフィック・ソフトを起動したら，タブレットに原画をセットします(写真2)。

カーソルで原画をなぞっていくと，ディスプレイに転写されていきます(写真3～6)。色の指定や塗りかえも，ディスプレイの右側に表示されたパネルの中から，自由に選択できます。また，一部分を拡大して，修正を加えることもできます(写真4)。

このようにして，りっぱなCGができあがりました(写真7)。



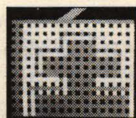
《写真1》思いのままにCGを操ることができる！



《写真2》カーソルから原画を入力していきます



《写真3》ベーマガのロゴを描いたところです



《写真4》部分を拡大して修正することもできます



《写真5》影です



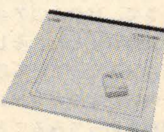
《写真6》完成まぢかの画面です



《写真7》制作時間はわずかの8時間でした

タブレット「クリエイタWT-4000」(ワコム)の特徴

汎用タイプのWT－4000は，CAD／CAM，ワープロメニュー選択のポイント入力，グラフィック処理等に適しています。



《写真8》ワイヤレス・カーソルWT-4000

4ボタン・カーソルは，ワイヤレス方式を採用し，す早い動きにも対応する操作性を持っています。また，読み取りの高さは12mmまで可能のほか，3種の動作モードと19種のコマンドを持っています。

分解能は0.1mmの高分解能で，280×280mmのエリア内で，2800×2800ポイントのデジタイジングができます。価格は，180,000円です。

グラフィック・ソフト「まちぇ～る」(DADA)の特徴

豊富なペン・サイズ(丸筆，角筆が各六つの太さ)に加えて，重ね塗り，お絵描き等，4種類のペン・モードがあり，これによって，透明水彩のような効果や，うまくぼかしたりできます。色彩は，1ファイル・データに576色を持ち，ディスクから他の576色を読むこともでき，理論上8^{64}色までのユーザ定義が可能です。



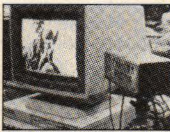
《写真9》CGのけっ作ソフト「まちぇ～る」

また，水平線，垂直線，円孤，多角形，自由曲線などの，基本モードを備えています。プリント・アウトは，拡大と反転が可能です。価格は，250,000円。

つぎは，画像処理装置にチャレンジです。

画像処理装置でスピードCGができる！

カメラがとらえた映像を，ディスプレイ上に瞬時に転写するシステムは，いとも簡単にCGを作成できる利点があります。さらに，マウスを使って色の変更や，不用な部分を消したり，他の部分をそっくり移すこともできてしまいます(写真11～12)。



《写真10》CAMERA　ENGINEのセット



《写真11》左の電柱に注目



《写真12》簡単に電柱が消えてしまうのです

画像処理装置「CAMERA ENGINE」(ニチコン)の特徴

わずか2～10秒で，被写体をそのままCGにしてしまうシステムです。白黒カメラから2，4，8階調で映像を取りこみ，マウスによって部分的な色変更，拡大，転写，ブラシなどが思いのまま。それに，4096色のタイル・パターンを，256段階で指定できます。



《写真13》CAMERA　ENGINE

カメラ＋インターフェース・ボード＋三脚＋ソフトウエアがシステムになって，価格は380,000円です。



《写真14》NHK「真田太平記」のタイトル


《写真15》けやきの原画(枝だけ)


《写真16》けやきの原画(葉がついている)


《写真17》枝のセルです


《写真18》枝のドローイングです


《写真19》タブレットから入力していきます


《写真20》けやきの完成写真です

CGプロダクション制作記

NHK「真田太平記」のタイトルができるまで

ここでは，プロの現場で，どのようにCGアニメーション(以下，アニメ)が制作されているかを，紹介してみようと思います。

サンプル作品は，MELON制作のNHK「真田太平記」(毎週水曜日，午後8時放映)のタイトル・バックです。

★CGアニメの特徴

従来のセル画によるアニメーションと，CGのそれとのちがいは，セル画ではひとつひとつの動きを，1枚ずつ描いてはカメラ撮りしていきます。これに対し，CGでは，動きのはじめと終わりを描くだけで，あとは自由にスピード調整ができるのです。ですから，複雑な動きや全体の動きのバランスを調整するのも，CGならば簡単に処理できる利点があるのです。

★CGアニメの制作手順と装置

「真田太平記」のタイトル・バックは，3分ほどのアニメです。六文銭と真田太平記のタイトルに続いて，けやきの木を中心に四季の変化がアニメ化されていきます。

そこで，今回はけやきのシーンの制作過程について，説明することにします。

CGアニメの制作手順は，大別すると，原画作成→CG処理→動作確認→レコーディングとなります。原画作成では，完成画のほか，各部分の原画が必要とされます。動作確認では，モーション・アナライザという装置を使って，アニメの最終チェックを行ないます。ここでは，アニメの各部の動きと，全体とのバランスのチェックが行なわれます。そして，レコーディングでは，完成したアニメを，ビデオ装置に記録するものです。では，CG処理について説明しましょう。

使用したシステムは，VAX11/750をホスト・コンピュータとする，アンティックス(アニメーション作成システム)といわれるものです。

アンティックスでは，ひとつの場面を制作するために，ライン→セル→ドローイング→シーンという手順が使われます。ラインとは，絵を描くための最小単位を意味します。そして，これに動きを与えると，セルと呼ばれます。さらに，同一面上のセルを集めたものが，ドローイングとなります。ドローイングは，パソコンでいうセルと同じものです。そして，ドローイングを集めたものがシーンと呼ばれ，こうしてひとつの場面ができあがります。

これを，もう少しわかりやすく説明するために，遠くに山があり，手前を人間が歩く場面を考えてみましょう。この場合，人間の手や足など，動く部分ひとつひとつはセルになります。そして，人間を構成している面がドローイング。さらに，人間と山のドローイングが集まって，シーンと呼ばれるのです。

★CGアニメの制作過程

さて，けやきのアニメには，12のシーンが使われました。そして，2分30秒ほどのアニメとなっているのです。そこで，そのうちのひとつのシーンを例にとって，制作過程を追ってみることにします。

まずは，原画(**写真15，16**)をもとにして，ドローイング，セル，ラインの原画を用意します。今回はけやきの枝の動きを重視するため，18のドローイングをけやきに用意しました。そして，背景と前景を加えると，20のドローイングになりました。つぎに，セルですが，これもしなやかな枝葉の動きを表現するため，枝に120セル，葉に300セルも用意したのです。**写真17**は，枝の1セルで，**写真18**は，枝の部分のドローイングです。

さて，原画ができあがったら，**写真19**のようにタブレットに原画をセットして，ライトペンで入力していくわけです。セルの段階で枝のひとつひとつ，葉の1枚ずつが独特の動きをみせるように，入念にチェックしながら入力します。ドローイング，シーンへと，同じ作業がくり返されて，シーンまでくると，一応の完成です。あとは，動作確認です。セルひとつずつの動きと，全体の動きのバランスを確認していくのです。

こうしてできあがったのが，**写真20**です。

いかがでしたか，少しでもCGアニメの作りかたが，理解できたでしょうか。そして，こんど「真田太平記」を見るときには，動きのひとつひとつに注意してみてください。

アメリカのグラフィック・ツールを見る！


《写真21》APPLEのCGソフト群

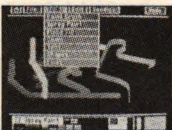
アメリカのパソコンで走るグラフィック・ツールをみてしまうと，たとえ日本のパソコンのグラフィック機能が上だとしても，日本のグラフィック・ツールの機能のなさと，ちょっとしたアイデアに欠けるという気がします。

それに，〝そのあとどうする〟という部分がないのです。たとえば，キャラクタ・パターンを作ったあと，どうするのかという部分がサポートされていないのです。このあと紹介しますが，〝The News room〟や〝TAKE 1〟などでは，それらのソフトがそのソフト内のあるモードの一部であるのにすぎないのです。つまり，それだけソフトの中身が濃いというわけですね。

つまり，日本とアメリカとを比べると，日本のパソコンはハードで走るパソコンであり，アメリカのパソコンはソフトで走るパソコンであるといえます。パソコンなどコンピュータは，基本となるハードはしっかりしていないといけませんが，やっぱり決め手はソフトです。アメリカのパソコン〝APPLEIIe(アップル)〟などを見てください。その差は歴然です！

DAZZLE DRAW (APPLE IIe)

ダズル・ドロウというソフトは，IIeの機能である〝ダブル・ハイレス〟という高分解能画面を生かすために作られたソフトです。


《写真22》DAZZLE DRAWの画面

ダブル・ハイレスは，以前の高分解能画面を2枚合わせてより高分解能にし，色も多くだせるようにしたものです(560×192ドット，16色)。

このソフトを走らせるためには，IIcに80桁カード(64KB RAM付)を入れる必要がありますが，ソフトを見てしまうと，カードを買うことさえ苦にならないほどのできです。

ちなみにこのソフトは，マウスを利用して画面をキャンバスにみたてて絵を描くソフトです。

アップルのマッキントッシュで走る〝マック・ペイント〟という，マウスを利用して絵を描くソフトがありますが，そのIIe版といってもよいソフトで，マッキントッシュ版を，カラー化したと思えばよいでしょう。

機能は，線の太さを変えて線や円，四角や塗りつぶし，拡大やコピー，鏡などといったものがあります。作成した絵は，プリン

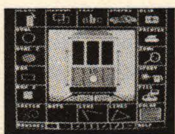
トアウトすることも，また別のディスクに入れて，それらを連続して見られる〝スライドショー〞を実行させることもできます。

このソフトは，一応マウスを利用するようになっていますが，ジョイ・スティックなどでも楽しめるようになっています。

BLAZING PADDLES (APPLEII/IIe/IIc)

ブレージング・パドルズは，パドル(ジョイ・スティック）によって絵を描くためのソフトです。

スプレー，一部分を拡大するズーム，フィル(塗りつぶし)，線，ドット，円，ボックスなどのモードで，自由に絵が描けます。


《写真23》BLAZING PADDLES

このツールでは，絵を描くだけではなく，アップルIIの機能の一つである〝シェイプ〞というグラフィックで絵が描ける機能の，絵を作るためのエディタが入っています。

シェイプは，その点の有無，点を描く方向を指定した線画データを用意しておくと，拡大や回転といったものが自由にでき，描くことのできるグラフィック機能です。

このデータを作るのは，ちょっとめんどうなんですが，このツールでは絵を描くだけで，そんなことを気にせず使うことだけを考えればよいのです。そして，このツールでは，普通できない左右反転も，させることができて便利です。

この作ったシェイプと前の絵とを組み合わせれば，とても楽しい絵を作成することができます。

また，〝DAZZLE DRAW〞にもあった〝UNDO〞があり，直前に描いたものがまちがっていたとすれば，その〝UNDO〞を指定すれば，前の状態にもどしてくれるという便利なもので，まちがって別の部分を塗ってしまっても，ふたたび前の状態にもどせるのですから，安心して絵の修正もできます。

作成した絵は，プリント・アウトすることも，保存することもできます。

TAKE 1 (APPLEII/IIe/IIc)

テイクワンは，アニメーションを作るための，グラフィック・ツールです。

映画を思わせるカチンコのメニュー画面から，各モードを実行します。


《写真24》TAKE 1のアニメーション画面

このアニメーション・ツールは，登場するキャラクタをスナップ・ショットという形でフィルムの一コマ一コマの動きとなるようなキャラクタを細かく作ります。そして，そのスナップ・ショットを連続してみることで，アクション(動き)を作ることができ，その動きと位置の変化を登録します。

それに，別に作った背景の動きと，キャラクタとを組み合わせれば，アニメーションとして作り上げることができます。

TVなどでは，場面が変わるときには，画面の半分から割れて上下に開いて，別の場面が現われたり，本のページをめくるようになどと，ちょっとした変化をつけることができますが，TAKE1も同様に，場面を変えるときに，そのいろいろな〝ワイプ〞が使えるのです。

まるで，自分がTV番組を作っているように楽しめて最高！

デモとして入っている〝スペースシャトル・オービター〞は，宇宙から地球へもどってきて，エドワード空軍基地へ着陸するという，TVのあのシーンそのままに見ることができて，とてもおもしろかったです。

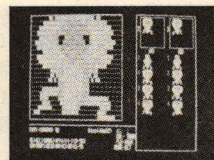
それに，作成したアニメは，〝プロジェクター〞モードで，映写することもできるんです。

このソフトは，ただ単にキャラクタを作り動きを見せるのではなく，アニメーションという映画を作ることができるソフトです。アニメを見せる（使いたい）ために，このツールでアニメを作るのです。

使ってみて，ぜひほしいと思ったソフトです。日本のパソコンでは，こんなすごいソフトは，いまだに走っていません。

THE NEWSROOM (APPLEII/IIe/IIc)

このソフトは，壁新聞などを作るためのソフトで，新聞社にあるいろいろなセクションと同様なものがあり，パソコンを新聞社に変身させてしまうものです。



《写真25》NEWS ROOMのタイトル画面

各セクションは，PHOTO LAB(フォトラボ)，BANNER(バンナー：見出し作り)，COPY DESK(コピーデスク)，LAYOUT(レイアウト)，PRESS(プレス)，WIRE SERVICE(ワイヤーサービス)といったものがあり，ジョイ・スティックで選ぶことができます。

このソフトでは，見出しと各パネルの大きさなどを決め，見出しや各パネルに入れるカットや写真，文字などを作成し，レイアウトでそれらをまとめ，印刷するものです。

この中では，常にグラフィック・ツールが使え（前に説明した絵を描くためのツール），利用することができます。たとえば，フォトラボでは，カット写真を作るのが目的ですが，そのカットをディスクに入っているカット集からもってきたりして，それを好みの位置に置き構図を整えて写真を撮り，カット写真として作成します。もちろん，その写真のキャプションも入れられます。

そして，コピーデスクやバンナーで記事や見出しを書き，先ほど撮った写真を入れて記事を作ることもできます。文字はいろいろなフォント(字体)，サイズなどが変えられます。

また，ウェア・サービスでは，通信回路(電話の音響カプラやRS−232Cなど）を利用して，他の離れた場所のパソコンと通信して作成した新聞を送受することができます。まさしく，ミニ新聞社がこのソフトでできてしまうわけです。

パソコン・グラフィック・ソフト紹介

■パターン・エディター −ポニー−

(FM-7/8/77/NEW7/MSX用)

価格：

3.5インチ，5インチ・ディスク版 7,000円，
テープ版 4,000円(FMシリーズ)
テープ版 3,500円(MSX)

ゲーム・プログラムなどを作ろうとしたとき，そこにでてくるいろいろなキャラクタを作らなければなりません。実際その作業はめんどうで，とくにキャラクタをいろいろな形に変化させて動かすときには，多くのキャラクタ・パターンが必要になりたいへんです。

そこで，この〝パターン・エディタ〞を利用して，キャラクタ・パターンを作りましょう。

作成できるパターンは，最大縦横40ドットで動かすパターンの大きさにより，自由に変えられます。

《写真26》パターン・エディター(FM-7用)


《写真27》パターン・エディターの画面(FM-7用)

《写真28》パターン・エディター(MSX用)

パターンの作成は，パターンの大きさを決めたあと，拡大されているパターン画面にカーソルを動かして，好みの色をドットごとにセットしていきます。このとき，右上の画面には，実際の大きさのパターンが左右対称になり表示されています。

パターンは，反転や回転，そしてパターン内の色を別の色に変える機能があり，便利です（作成したパターンは，自動的に左右反転したものが作られる。つまり，左向きのキャラクタを作ったら，右向きのもの

が作られているというわけ)。

作成したパターンは，BASICでパターンを表示するための，GET文のデータと同じものが作られます。BASICのデータとして取りだすときは，書込むための変数名，マシン語データとして取りだすときは，そのデータを入れるメモリ・アドレスを指定します。もちろん，作ったパターンはディスクなどに保存できます。

これを使えば，キャラクタ・パターンが簡単にできて便利です。作っているパターンを連続して見られるので，動きのあるキャラクタのチェックもバッチリです。

■スーパー・グラフィック・エディター —T & E—

(X1/C/D/turbo, PC-6001/mkII/SR用)

価格：テープ版 4,000円(X1シリーズ)
テープ版 6,000円(PC-6000シリーズ)

T&Eのけっ作「惑星メフィウス」のグラフィック画面制作用に開発されたエディターだけに，操作性がとてもすばらしいです。とくに，高速ペイント・ルーチンは，速くて便利。

文字は，リバース，ブリンク，ノーマルと3種類の設定ができ，タイル・ペイント用のカラー選択も簡単にできます。

なかでも，DRAWコマンドは，それまで最初から描いたとおりに，順を追って再現でき，おまけにステップ数も表示してくれるので文句なしです。

X1用では，PCGエディタで，同時に8×3個のキャラクタを定義でき，パターンの回転・反転などが可能です。また，中間色ペイントは，HPAINTとして，BASIC文で使用でき，従来の中間色ペイントにくらべ，20倍の速さで処理します。

PC−6001用では，中間色ペイントはもちろんのこと，SYMBOL，漢字SYMBOL命令を備えています。中間色ペイントは，画面ペイントでは，BASICコマンドの40倍のスピードです。




《写真35》スーパー・グラフィックエディター(X1用とPC-6001用)



《写真36》円や四角も自由自在

■パソコン・アニメーター —ストラットフォードー

(X1/C用)

価格：テープ版 5,800円

コマンドは，わずか20だけ。それでも，思ったとおりの絵が描けるということは，機能が充実してるってことです。

たとえば，ワープ機能というのがあります。これは，画面に方眼が表示されて，座標を指定してカーソルを一気に移動させるというものです。あらかじめ座標データをとってある絵を描くときには，効果バツグンです。

記憶モードは，描いたものを記憶させ，拡大，縮小させられる機能をもっています。ただし，記憶モードでは，ライン機能しか使えないのが残念です。

とくに目立ったのが，境界色指定です。ペイントするときに，2色でも3色でも，好きなぶんだけの色を境界色として指定できるのが，とても便利です。

また，文字を書くときには，字のタテ倍，ヨコ倍，タテヨコ倍の指定ができます。

画面データは，他のプログラムからよびだして，アドベンチャー・ゲームや，その他のゲームに使えるのです。↗

■GRAPHIC CARD —ヤマハー (MSX用)

価格：カートリッジROM+カード版 19,800円

MSXでTV画面をキャンバスとして，お絵描きするためのソフトです。

MSXのカートリッジ・スロットに，ソフトの入っているカートリッジをさし込み，そのカートリッジにカード・リーダーを接続します。

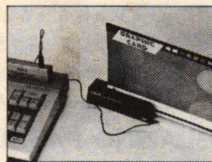
このソフトでは，いろいろなグラフィック記号や，パターンなどが入っているカードを必要に応じて読み込ませることで，パターンなどがキャンバス内で，自由に使えるものです。

カーソル・キーやジョイ・スティックで，パターンを持って色や向き大きさを変えて，好みの位置に置いて絵を作ったり，カーソルをペンに変えて自由に線を書くこともできます。線の他に，四角や円，そして塗りつぶしも可能です。

作った絵は，テープに保存しておけるので，後日，また作った絵を修正することができます。



《写真29》ZGA-01



《写真30》GRAPHIC CARDを接続したところ

使ってみた感想としては，ブロックを組み合わせてなにかを作るのと同じ感覚で，絵が作れるということです。小さな子供たちが，喜こびそうなソフトです。



《写真31》地図をを描くのも簡単

ただ，なれるまでカードを読み込ませるのに，手間取ってしまいました。カードを動かすスピードに，コツがいるようです。

■G-EDIT88 —データウエストー (PC-8801/mkII/SR, FM-7/77/NEW7用)

価格：5インチ・ディスク版 9,800円(PC-8801シリーズ)，8,000円(FM-7シリーズ)

メニューがコマンドごとに，必要分だけ表示されるので大変わかりやすいソフトです（たとえば，DRAWでは線画に徹底したコマンドのみなので有効)。

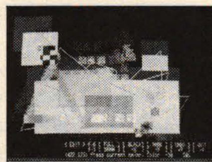
それに，EDITコマンドでは，ブラシ機能が使え，特定の色のみをマスクしてブラシすることも可能で，表現力も高いです。また，PAINTコマンドでは，クロマキー方式によるペイントが可能。そのやりかたも，比較的簡単にできて，初心者でもまごつかずにクロマキーをかけられます。ただし，クロマキーは，ある程度色彩感覚が必要なので，思いどおりの色をだすのは少し難かしいかもしれません。

画面データは，どのコマンドにいても，いつでもバッファにためておけるYANKコマンドがあり，たとえ失敗しても，すぐにUNDOコマンドによって，バッファから画面を前の状態にもどすことができます。これは，とても便利な機能で，この機能をこまめに使えば，かなり安心して描くことができます。

画面のセーブには，ちゃんと圧縮をかけてあるため，必要以上にディスクを使うこともないのです。しかも，ロードするときは，特定のRGBプレーンを除いて読みこむOVERLYというコマンドがあり，特殊な表現も可能です。さらにおもしろいのは，画面の一部分を切り取って表示させることもできること。つまり，以前の画面の半分だけ使ったり，画面の上半分だけ描いてセーブするとかできるのです。また，ディスクからディスクへとファイルのコピーもでき，大変便利です。ただし，FORMATというディスクの初期化コマンドがあって，ファイルがすべて消されてしまうのは気になります。



《写真32》G−EDIT88



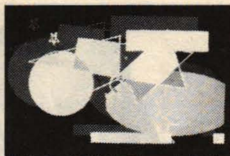
《写真33》たくさんのコマンド機能を備えている



《写真34》G−EDIT7



〈写真37〉パソコン・アニメーター



〈写真38〉カラフルな絵が描けます

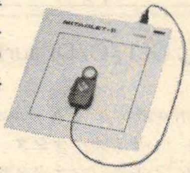
タブレット&マウス&トラック・ボールの紹介

■タブレットMITABLET-II -グラフテック-

価格：146,000円

CAD，図形処理システムに最適な入力装置として，このクラス一番の低価格品です。

薄型，軽量に加え，電磁誘導方式のカーソルの操作性もバツグン。接続インター・フェースは，RS-232Cに対応されてますが，パラレル，GP-IB仕様にも対応可能です。



〈写真39〉MITABLET II

有効読取範囲は，254×254mm。分解能は，0.1mmです。

■マウスMS-10＋グラフィック・ソフト〝チーズ″-NEOS-（MSX用）

価格：14,800円

マウスがMSXでも走るようになり，これを利用して絵を描こうというのが，この〝チーズ″というソフトです。



〈写真40〉MS-10とチーズのセット

マウスを利用して絵を描くと，自分でキャンバスに向かって絵を描いているのと同じように，描くことができます。もちろん，いろいろなモードを選ぶにもマウスからできるので，操作性バツグン！

■トラック・ボールCAT＋グラフィック・ソフト〝EDDY″，新製品〝EDDYII″—ハル研究所—（MSX用）

価格：14,800円(CAT＋EDDY)，5,600円(EDDY II)

マウスを裏返しにしたような形をしているけど，マウスよりも前に普及したのが，このトラック・ボールです。操作性は，トラック・ボールを動かすことにより，画面に自由に絵が描けるというものです。



〈写真41〉CAT&EDDY

このトラック・ボールを，魔法のボールにするのが，付属のソフト〝EDDY″です。



〈写真42〉EDDYを超えたEDDYII

機能は，ぜんぶで22の命令をもち，点を打ったり，線を引くことから，作画した絵を描かれた順に再現することなど，ユニークなものばかりです。

さらに，新発売の〝EDDYII″(ROMカートリッジ）を使えば，72種のマイコン・メニューによる自動作図や，修正の簡単なエディット機能，ディスク接続，プリント・アウトなどができます。

また，境界色を選ばないスーパー・ペイントは，120色のペイントが可能です。

キヤノンから「アップルエクスプレス」を100名にプレゼント！

「アップルって，どんなパソコンなの」こんな疑問に答えてくれる美しいカラー版の小冊子「アップルエクスプレス」をAPPLE IIをあつかっているキヤノン販売(株)がプレゼントしてくれます。

希望の方はハガキに①住所，②氏名，③年令，④職業(学校名)，⑤使用パソコン，⑥ほしいパソコン，⑦アップルへの意見を書いて，〒108 東京都港区三田3-11-28 キヤノン販売(株)アップル営業部「BASICマガジンプレゼント係」まで，7月25日までに送ってください。抽選になります。カタログがほしい人は，切手 100円分を同封して封書でお願いしましょう。

カタログ請求先一覧

●グラフテック：〒108 東京都港区三田3-13-16三田43森ビル グラフテック(株)マイコンBASIC係

●ストラットフォード：〒336 埼玉県浦和市南浦和2-36-15 ストラットフォード(株)・マイコンBASIC係

●DATA WEST：〒556 大阪市浪速区難波中2-7-17(シティ松本201) データウエストジャパン・マイコンBASIC係

●DADA：〒530 大阪市北区梅田1-11-4 大阪駅前第4ビル7F(株)ダダ・ソフトサービスセンター・マイコンBASIC係

●T&E：〒465 名古屋市名東区豊が丘1810 (株)ティーアンドイーソフト・マイコンBASIC係

●NEOS：〒107 東京都港区青山第22大京ビル(株)日本エレクトロニクス・マイコンBASIC係

●ニチコン：〒150 東京都渋谷区松涛1-4-9 サン・エルサビル(株)日本コンピュータ設計・マイコンBASIC係

●HAL研究所：〒110 東京都千代田区神田須田町2-6-5 OS'85ビル(株)ハル研究所・マイコンBASIC係

●パイナップル(APPLEソフト)：〒101 東京都千代田区神田駿河台2-1-19アルベルゴお茶の水718 パイナップル6502 マイコンBASIC係

●ポニー：〒102 東京都千代田区九段北4-1-3 日本ビルディング(株)ポニー・マイコンBASIC係

●ヤマハ：〒430-91 静岡県浜松市浜松郵便局私書箱3号日本楽器製造(株)AY-X1・マイコンBASIC係

●ワコム：〒150 東京都渋谷区神宮前6-1-9-14渋谷ハッピービル9F(株)ワコム・マイコンBASIC係

第2回ベーマガ読者「プログラム・テクニック・大募集」

❀キミのプログラム・テクニックが本になるゾ!!❀

マイコンBASICマガジン編集部では，みなさんの協力で「ベーマガ・プログラム・テクニック集」(仮題）を発刊しようとガンバッテいます。

以前にも〝移植テクニック″を募集して，たくさんの方からお手紙をいただきました。ありがとうございます。

そこで，第2弾として，〝あなた自身のプログラム・テクニック″について募集したいと思います。募集要項は，つぎのとおりです。

■募集要項

「あなた自身のプログラム・テクニック」

1.オリジナル・プログラムの最高けっ作1本（ソフト付き）と，プログラム中のテクニックを，解説してください。

2.ワンポイント・テクニック(たとえば，動き，キー操作，画面など）を募集します。

以上の2点のうち，どちらでもけっこうです。機種名，パソコン歴，住所，氏名，年令，電話番号を記入のうえ，8月10日までに編集部まで応募ください。

松田　浩の
キャラクタ・ダンシング　Part 8
(for MSX)

＊読者参加企画＊

マイコン絵本
「あした天気に……」



ムシムシと暑くて，うっとうしい季節になりました。こういう時期になると，妙に元気のでるやつもいるようですが…（誰とはいわないが，タベタ君！きみのことだ)。まあ，全体的にみて，どうも元気がなくなりがちです。ここらで一発，ハリキッてまいりましょう！

さてさて，今回もたくさんの作品をいただきまして，まずはありがとうございます。今回は，前回にも増しての激戦で，いろいろと悩んだあげく，まあリストは長いものの，疑った画面と『一番美しい物を持ってくる』というフレーズが気に入って，滋賀県の石原道人君（X1）の作品に決定しました。

いや，それにしても〝あくま〟と〝あまぐも〟とは，とんだまちがいをしまして，どうもスミマセン。まあ，あまりストーリー展開に変わりはなかったようですが，これが〝くま〟とか，〝あまぐ〟にならなかっただけ幸いです。てるてる坊主が，カサにお願いしてる所なんて，やたらシュールで理性がついていけませんからね。

優秀作　石原道人くん（X1/C/D/turbo）



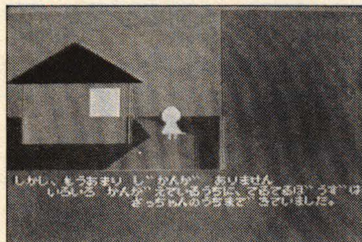
ボロボロノ　テルテルボウズハ　アクマニ　ハナシカケマシタ　「ドウカ　アシタ　ハレニ　シテクダサイ」
「ハレニシテホシイ？　ナラバ　オマエノイノチト　コノヨデ　イチバン　ウツクシイモノヲ　モッテコイ！」

さて，毎回読んでくれているみなさんはもう承知のことでしょうが，今回もこの続きの１コマを募集します。機種はなんでもかまいませんが，リストがあまり長いものは困ります。今回の石原君のが，最長だと思ってください。なお，ＮＥＣ系などの機械で，言語がいろいろある場合は，必らずＢＡＳＩＣの種類なども書いておいてください。さらに，住所，氏名，年令などを記入の上，マイコンＢＡＳＩＣマガジン編集部『マイコン絵本係』まで送ってください。首を長くして，お待ちしております。しめ切りは，８月10日になりますので，よろしくっ！

★　★

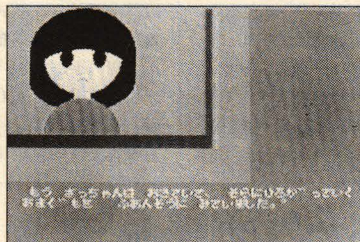
―今月のテーマ―

マイコン絵本「あした天気に……」その3



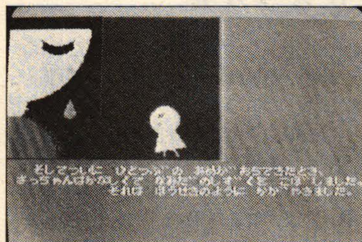
しかし，もうあまりじかんがありません。いろいろかんがえているうちに，てるてるぼうずは，さっちゃんのうちまできていました。





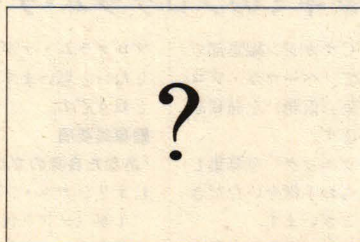
もう，さっちゃんはおきていて，そらにひろがっていくあまぐもを，ふあんそうにみていました。





そして，ついにひとつぶのあめがおちてきたとき，さっちゃんはかなしくて，なみだのしずくをこぼしました。それは，ほうせきのように，かがやきました。





ここに入るストーリーを考え，編集部まで送ってください。

P.S

『マイコン』のタベタ君グッズ・プレゼントに、たくさんのご応募ありがとうございます。僕の絵について、いろいろとほめていただいたりして、もうすっかり舞い上がっちゃって、そのハガキをかかえて、走りまわってる毎日です。色紙当選者の方々、ごめんなさい。いま、ちょっといそがしくて、少し遅れるかもしれませんが（そんなには遅れません），1日も早く描いて送りますので、待っててください。

このベーマガでも、いまやってる絵本が終わったところで、個人的に何かプレゼントしようかと、いろいろ考えているところです。期待して、お待ちください。

《リスト1》石原道人くんの作品のリスト(X1/C/D/turbo)

```
5 '--ｱｼﾀﾃﾝｷﾆ..ｿﾉ 3ﾊ-- by Michihito
10 CLS4:WIDTH 40:CLICK OFF:REPEAT OFF:INIT:SCREEN0,0,0
20 LINE(0,0)-(250,150),PSET,2,BF:CIRCLE(190,85),15:LINE(188,85)-(180,133),PSET,7
:LINE(190,85)-(230,130),PSET,7:LINE(180,133)-(230,130),PSET,7:PAINT(188,77),7,7:
PAINT(188,110),7,7:COLOR 5:LOCATE23,15 PRINT"ﾐ#X''"
25 CIRCLE(181,83),2,0,2:PAINT(181,33),0,0:CIRCLE(187,83),2,0,2:PAINT (187,83),0,
0
30 LOCATE 24,9 PRINT"ﾒ":LINE(195,133)-(199,142),PSET,0:LINE(212,132)-(217,141),P
SET,0:CIRCLE(197,142),2,6:PAINT(197,142),6,6:CIRCLE(215,141),2,6:PAINT(215,141),
6,6:LINE(183,110)-(178,119),PSET,0:LINE(210,107)-(229,118),PSET,0
40 LOCATE 1,19 PRINT"ﾎﾞﾛﾎﾞﾛﾉ ﾃﾙﾃﾙﾎﾞｳｽﾞﾊ ｱｸﾏﾆ ﾊﾅｼｶｹﾏｼﾀ｢ﾜｶ ｱｼﾀ ﾊﾚﾆ ｼﾃｸﾀﾞｻｲ｣"
50 COLOR 4:LOCATE 8,23 PRINT"HIT SPACE KEY":IF INKEY$=" "THEN 60 ELSE 50
60 TEMPO500:PLAY"FECDEEDF"
70 LINE(70,15)-(90,25),PSET,1:LINE(90,25)-(95,43),PSET,1:LINE(90,39)-(115,62),PS
ET,1:LINE(115,62)-(116,67),PSET,1:LINE(116,67)-(80,60),PSET,1
80 CIRCLE(70,82),20,1,2,180,380:CIRCLE(88,63),5,1,1,180,360:CIRCLE(79,64),5,1,1,
180,370
90 LINE(70,15)-(60,19),PSET,1:LINE(60,19)-(55,42),PSET,1:CIRCLE(71,48),18,1,1,16
0,283:PAINT(72,45),0,1:LINE(84,44)-(98,54),PSET,4:LINE(58,72)-(61,62),PSET,1
95 LINE(116,66)-(91,66),PSET,1:PAINT(96,65),1,1:PAINT(98,66),1,1:LINE(45,12)-(59
,24),PSET,1:LINE(45,12)-(54,39),PSET,1
100 LINE(64,30)-(66,38),PSET,4:LINE(66,38)-(82,41),PSET,4:LINE(82,41)-(88,38),PS
ET,4:LINE(88,38)-(89,32),PSET,4:LINE(89,32)-(84,35),PSET,4:CIRCLE(45,75),9,1:PAI
NT(45,75),1,1
110 LINE(84,35)-(64,30),PSET,4:PAINT(85,36),6,4:PAINT(48,18),3,1:LINE(80,8)-(75,
17),PSET,1:LINE(80,8)-(87,24),PSET,1:PAINT(80,10),1,1:CIRCLE(90,77),8,1,1,265,45
0:CIRCLE(80,95),11,1,2,30,275:PAINT(92,77),1,1:PAINT(80,95),5,1
120 PAINT(65,72),0,1:LINE(10,10)-(45,45),PSET,1:LINE(58,65),PSET,1:LINE(10,18)-(
30,60),PSET,1:LINE(13,115),PSET,1:LINE(40,68)-(30,100),PSET,1:LINE(88,115),PSET,
1:LINE(48,70)-(45,90),PSET,1:LINE(88,115),PSET,1
130 PAINT(33,97),3,1:PAINT(68,105),3,1:PAINT(75,108),4,1:CIRCLE(72,108),4,4:PAIN
T(72,106),4,4:COLOR4:LOCATE 9,12 PRINT"ｲ":LINE(90,70)-(125,80),PSET,1:LINE(120,
115),PSET,1
140 LINE(120,115)-(115,88),PSET,1:LINE(95,85),PSET,1:PAINT(103,80),3,1:CIRCLE(12
0,104),4,4:PAINT(120,104),4,4:LOCATE 14,13 PRINT"へ":CIRCLE(53,114),9,1,1,110,35
0
150 PAINT (53,114),1,1:CIRCLE(88,113),8,1,1,185,455:PAINT(88,113),1,1:LINE(47,10
8)-(30,118),PSET,1:LINE(29,135),PSET,1:LINE(29,135)-(17,139),PSET,1:LINE(17,143)
-(14,126),PSET,1:LINE(11,145),PSET,1
160 LINE(11,145)-(50,145),PSET,1:LINE(29,135)-(50,145),PSET,1:PAINT(16,143),3,1:
LINE(46,143)-(57,110),PSET,1:PAINT(37,127),0,1:LINE(92,107)-(118,116),PSET,1:LIN
E(121,136),PSET,1
170 LINE(121,136)-(130,136),PSET,1:LINE(135,124),PSET,1:LINE(135,124)-(137,140),
PSET,1:LINE(135,144),PSET,1:LINE(135,144)-(106,144),PSET,1:LINE(121,136),PSET,1:
PAINT(124,143),3,1:LINE(108,142)-(90,120),PSET,1:PAINT(115,125),0,1
180 LINE(13,115)-(45,105),PSET,1:COLOR 6:LOCATE 2,3 PRINT"\\\\\\\":PAINT(30,50),
5,1:LINE(101,4)-(90,25),PSET,1:LINE(101,4)-(100,42),PSET,1:LINE(102,50),PSET,1:P
AINT(100,10),5,1:LOCATE 12,2 PRINT"ｲﾅﾅ"
190 PLAY"BCBCBCBC":COLOR 2:LOCATE 1,22 PRINT"｢ﾊﾚﾆｼﾃﾎｼｲ? ﾅﾗﾊﾞ ｵﾏｴﾉｲﾉﾁ ﾄ
        ｺﾉﾖﾃﾞ ｲﾁﾊﾞﾝ ｳﾂｸｼｲﾓﾉｦ ﾓｯﾃｺｲ !｣"
```

《リスト2》マイコン絵本「あした天気に……」その3のリスト(MSX用)

```
10 OPEN"GRP:"FOROUTPUTAS#1:SCREEN2:P=3.141592#
50 LINE(0,0)-(150,80),13,BF:LINE(0,81)-(150,120),3,BF:LINE(15,55)-(85,100),5,BF:
LINE(60,60)-(79,80),15,BF
55 RESTORE80:GOSUB10000:PAINT(50,40),C
60 GOSUB10000:PAINT(110,100),C:GOSUB10000:PAINT(115,90),C
65 CIRCLE(115,80),6,15:PAINT(115,78),15:LINE(114,97)-(114,90),15:LINE(118,97)-(1
18,90),15
70 DRAW"BM10,125":PRINT#1,"しかし、もうあまり じ゛かんか゛ ありません            いろいろ かんか゛えているうちに、て
るてるぼ゛うす゛は             さっちゃんのうちまで゛きていました。"
75 IFINKEY$=" "GOTO100:ELSE75
80 DATA3,12,50,25,5,55,95,55,50,25
85 DATA5,10,88,80,102,95,70,120,130,120,130,95,88,80
90 DATA3,15,115,80,109,93,122,93,115,80
100 CLS:LINE(0,0)-(170,130),5,BF:LINE(0,0)-(145,105),2,BF:LINE(0,0)-(139,95),11,
BF
105 CIRCLE(55,35),35,1:PAINT(55,35),1:CIRCLE(55,55),35,1,,,23/35:PAINT(55,72),1:
LINE(20,35)-(20,55),1:PAINT(21,47),1
110 LINE(90,35)-(90,55),1:PAINT(89,47),1:CIRCLE(55,40),25,15,P,P*2:CIRCLE(55,55)
,35,15,P/4.1,3*P/4,23/35
115 PAINT(55,40),15:LINE(50,60)-(60,73),15,BF:CIRCLE(55,94),25,8,0,P:LINE(30,94)
-(80,94),8:PAINT(55,90),8
120 CIRCLE(44,38),7,1,,,7/4:CIRCLE(66,38),7,1,,,7/4:PAINT(44,38),1:PAINT(66,38),
1:CIRCLE(55,58),4,8,P/4,3*P/4
125 DRAW"BM20,135":PRINT#1,"もう さっちゃんは おきていて、 そらにひろか゛っていく      あまく゛もを  ふあんそうに みていまし
た。°"
150 IFINKEY$=" "GOTO200:ELSE150
200 CLS:LINE(0,0)-(150,110),2,BF:LINE(0,0)-(64,70),1,BF:RESTORE205:GOSUB10000:PA
INT(50,72),1
205 DATA2,1,64,60,64,78,0,70
210 CIRCLE(10,10),56,15,1.5*P,2*P,1.2:GOSUB10000:PAINT(20,20),15:DATA4,15,20,50,
10,80,0,80,0,10,56,10
220 CIRCLE(5,109),31,8,0,P/1.7:GOSUB10000:PAINT(10,100),8:DATA2,8,0,80,0,109,36,
109
225 CIRCLE(35,10),14,1,5*P/4,7*P/4:CIRCLE(35,16),14,1,5*P/4,7*P/4:LINE(45,20)-(4
5,26),1:LINE(25,20)-(25,26),1:PAINT(35,25),1
230 LINE(7,53)-(3,53),9:CIRCLE(44,42),1,7:CIRCLE(44,75),4,7:PAINT(44,75),7:LINE(
40,75)-(44,65),7:LINE-(48,75),7:PAINT(44,70),7
235 CIRCLE(110,80),10,15:PAINT(110,80),15:GOSUB10000:DATA3,15,108,75,104,104,125
,100,108,75
240 PAINT(110,100),15:LINE(110,107)-(110,100),15:LINE(120,107)-(115,100):LINE(10
7,75)-(105,78),1:LINE(109,75)-(107,78),1
245 CIRCLE(106,83),1,8
250 DRAW"BM20,115":PRINT#1,"そしてついに ひとつふ゛の あめか゛おちてきたとき、      さっちゃんはかなしくて なみた゛のしす゛く
を こほ゛しました。             それは ほうせきのように かか゛やきました。"
260 GOTO260
10000 READA,C,X1,Y1:FORI=1TOA:READX,Y:LINE(X1,Y1)-(X,Y),C:X1=X:Y1=Y:NEXTI:RETURN
```

S1で32/16ビットMPU、68008が動く!

日立から発売されているMB－S１シリーズ用の68008カード〝MPC－68008〟(価格40,000円)が８月に発売されることになりました。

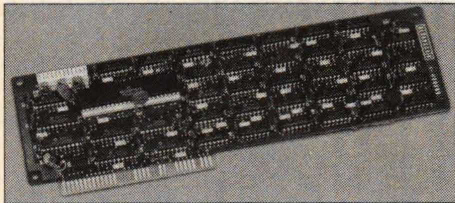
このカード（基板）をＳⅠに取付けるとＳⅠ上で68008を動作させることができるようになり，一気に16ビット・パソコンの機能が使えます。

ディスク用システム・ソフトのＣＰ／Ｍ－68Ｋに対応することもできるようになりプログラムの開発マシーンとしての機能は一段とアップします。

このＭＰＵは，８ビットのデータバスで16ビットをコントロールできるようになっていますから，８ビット・マシーンのグレード・アップにはピッタリのチップです。

機能，性能的にもすぐれたＳⅠに，16ビット対応のパワーが付いたことになり，ＳⅠユーザーにとってはうれしい話題です。

くわしくは日立家電パソコン部までおたずねください。

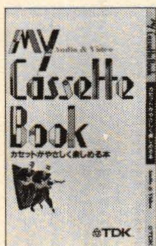


▲日立のS1用MPC－68008

TDKからプレゼントが三つ

★ＴＤＫマイ・カセット・ブック

「カセット・テープ，ビデオテープをもっと良く知ってほしい……。」というＴＤＫの願いを込めて編集された本，〝マイ・カセット・ブック〟のプレゼントが行なわれています。テープを自由自在に使いこなすためのヒント，アイデア，疑問に対する答など，すぐ役立つ情報が満載されています。この本をほしい人は，ハガキに①住所，②氏名，③年令，④職業（学校名)⑤☎，⑥カセットの所有本数（オーディオ用とビデオ用に分けて書く），⑦マイコンＢＡＳＩＣマガジンで知った」……を書いて，〒103 東京都中央区日本橋兜町 9−2TDK「マイ・カセット・ブック」プレゼント係まで送ってください。しめ切りは７月31日（当日消印有効）です。



▲ＴＤＫのマイ・カセット・ブック

★Ｔシャツのプレゼント

ＴＤＫでは，６月21日～８月20日まで，ＴＤＫのフロッピ・ディスク10枚を買った人に，写真のＴシャツをプレゼントしていますが，ベーマガ読者のために，10枚を特別に割合ててくれました。

希望の人は，ハガキに①住所，②氏名，③年令，④職業（学校名），⑤☎，⑥ＴＤＫフロッピ・ディスクに対する意見を書いて〒103 東京都中央区日本橋兜町９－２ＴＤＫフロッピーＴシャツ・プレゼント係まで，８月10日（消印有効）までに送ってください。



▶フロッピーＴシャツ(中身は別!)

MIDIを知りたきゃこれを聞け

みなさんはMIDI(Musical Instrument Digital Interface)ということばを聞いたことがあるでしょう。

これは，ミュージック界の統一言語のようなもので，エレクトロニクス楽器とコンピュータのネットワークを，互換性を持った規格でまとめたものです。

パソコンにとって，ミュージックは無視できなくなった今，ＭＩＤＩを知らなければ，おくれてる～……てなことになりそうです。

さて，このＭＩＤＩを中心になって推進しているヤマハでは，ＭＩＤＩ情報をいっぱい盛り込んだ「ＹＡＭＡＨＡ　ＭＩＤＩ＆ＰＯＰＳ」というＦＭ放送番組を７月から開始しました。

内容は①ＭＩＤＩとは何か，②ＭＩＤＩの可能性は，③ヒット曲に見るＭＩＤＩなど。さらにＭＳＸパソコン用の音楽データを放送する「サウンドファクトリ」というコーナーもあり，パソコン・ファンには聞き逃がせません。



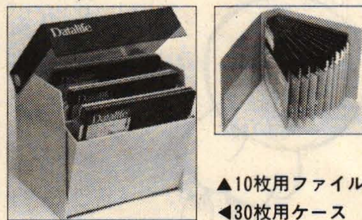
▲同番組ホストの清水信之さん

ネット局はＦＭ東京，大阪，愛知，福岡，北海道，仙台，広島，静岡の８局で毎週金曜日の01：30～02：00（仙台は月曜日01：00～01：30，北海道は水曜日の01：30～02：00）に放送されます。

データライフ プレゼントセール中

化成バーベイタムでは，８月５日まで，同社のフロッピ・ディスク「データライフ」を買った人に，オリジナルのフロッピ・ケースをその場でプレゼントしています。

５インチ10枚に対してはディスケット10枚用のファイルを，30枚購入に対しては30枚入るオリジナル・ケース及びファイルを３個ダブル・プレゼントするというものです。FDユーザーにとっては，またとないチャンス。くわしくは店頭でおたずねください。



▲10枚用ファイル
◀30枚用ケース

?英語大工さんて何!

世の中から受験ということばがなかったら，みんな苦労はしませんよね。でもあるんだから，ガンバルっきゃない！今月号の249ページに広告が載っているヒューマンソフト社の「英語大工さん」は，ガンバル人のための学習用パソコン・ソフトです。

対応機種はＦＭ－７／８／77，ＰＣ－8801，ＰＣ－9801シリーズで，５インチまたは3.5インチフロッピ版です。

大工さんシリーズには中，高，受験生向けに英，地理，歴史，国語，数学，があり定価は各8,000円となっています。

このソフトはタイトルの「大工さん」からもわかるように，これまでの教育用ソフ

トとちがい，自分が学習したい重点項目を入力することによって，専用のプログラムが作れる点に，最大の特徴があります。

予習や復習，期末テストなど，目的に合わせて，効率の高い学習が行なえます。くわしいことはヒューマンソフト☎03-981-7822へお問合わせください。

ヤマハからMSX用「グラフィック・アーチスト」発売

パソコン・グラフィクスを楽しみたいMSXユーザーのために，マウスから入力できるパソコン・ソフト「グラフィック・アーチスト」（価格7,800円ROMカートリッジ）が発売されました。

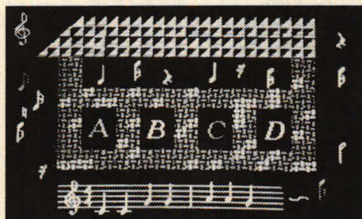
マウスは机の上をころがすと，その動きのとおりにカーソルが移動するまさにグラフィック向きの入力ツールですが，本ソフトはマウスはもちろん，キーボードからの入力も可能です。

とにかく，たくさんの機能がありますが主なものを紹介してみましょう。

①：線，太線，点線，丸，四角，ペイント，ブラシ，色，バックカラーが自由に選べる。
②：チェック・パターン，ブロック・パターンなど40種類のキャラクタ・パターンが用意されており，回転，反転，拡大などの効果も利用できる。
③：キャラクタを利用したスクリーン・トーンのようなタイリングができる。
④：ネオンのように光らせたり，フラッシングさせたり，ズームアップなどの動きのある効果が楽しめる。
⑤：描いた順番をメモリさせアニメーションが楽しめる。
⑥：データをロード，セーブできる。
⑦：スーパーインポーズ機能がある。
⑧：プリンタに打出すことができる。

なお，近く，フロッピ版拡張ソフトも発売が予定されています。

MSXはRAM32Kバイト以上（16Kバイトも可。ただしメモリ機能のみ使えません）で使えます



▲グラフィック・アーチストで創った作品例。内蔵しているキャラを活用している

自信作を待ってます！

キミの学校にも右の写真のような「第1回エレクトロニクス工作コンテスト」のポスターがはってあるでしょう。

これは，電波新聞社の月刊「ラジオの製作」（ベーマガもラ製の付録としてスタートしたことは知っていますね）を中心に，大々的に行なっているコンテストです。

コンテストの内容は，今月号に差し込まれている応募案内にくわしく紹介してありますが，夏休み期間に，みなさんがウデをふるったエレクトロニクス工作の作品を集め，優秀作を選ぼうというものです。

このコンテストは，文部省，通産省，郵政省，全日本中学校技術家庭科研究会，全国中学校理科研究会をはじめ，エレクトロニクス関係のメーカー，販売店など，たくさんの後援，協賛を得て行なわれます。

日本の国をあげて若いみなさんのエレクトロニクス技術に対する情熱に期待していると言ってもよいでしょう。

ハンダ付けに自信がなくても，キットを組立てて，パソコンのリモート端子やジョイスティック端子を利用し，組合わせて，ユニークなシステムを創りあげるという方法もあります。

ごほうびもどっさりあります。ひらめきと工夫で，すばらしい自信作を応募してください。待ってまーす。



▲第1回エレクトロニクス工作コンテストのポスター。キミもぜひ応募しよう！

ナムコの本のご案内
8月発売予定のものすごい本です!!

ジービー，ギャラクシアン，ボムビー，キューティQ，パックマン，ラリーX，タンクバタリアン，キング＆バルーン，ニューラリーX，ワープ＆ワープ，ギャラガ，ボスコニアン，ディグダグ，ポールポジション，スーパーパックマン，ゼビウス，マッピー，フォゾン，パック＆パル，ポールポジションII，リブルラブル，ギャプラス，ドルアーガの塔，グロブダー，パックランド，ドラゴンバスター，ディグダグII，メトロクロス………♬♪！。　今，編集部では，ナムコゲームが全機稼動中！8月発売予定の別冊「ナムコのすべて」(仮題）の取材のためです。くわしくは次号で！

ファイナル・ニュース

★セガからライディング・ゲーム発売

「ハングオン」と名付けられた，まったく新しいタイプのゲームがセガから発売になりました。

このゲームはオートバイにゲーム画面（ディスプレイ）が設置され，オートバイの操作とゲームが結合したリアル体験型ともいえるゲームです。間もなくゲーム・コーナーに登場することと思います。このゲームは次号で，編集部唯一のライダーである編集長が直接取材して記事を書く予定になっています……が，はたしてどうなることやら……。

★総合保険付きパソコンが売られています

本誌掲載の広告でおなじみのワールドインアオヤマ（238ページ）では，火災，落雷，破曲損，盗難，水ぬれなど，の損害に対して保険金がはらわれる総合保険を付けて商品を販売しています。

やっと手に入れたパソコンが思わぬアクシデントでパー！そんな悲しい目に会わないようにとのこの気くばり。ユーザーの注目を集めています。

で・ば・ぐ

★7月号29ページ移植テクPC－6001用「ワン・キー・テニス」の変更リストにぬけがありました。410行も以下のとおり変更してください。

```
410 IFX<&HC240THEN425
```

★7月号76ページJR－200用「COSMIC BALLS」のリスト2のマシン語にぬけがありました。

```
7610 41 A7 42 96 09 B7 7E 00
```

編：みなさん，ゴメンなさい。

広告さくいん

★パソコンメーカー カタログ請求先と現行機種一覧★

IBM

〒106 東京都港区六本木3－2－12 日本IBM㈱宣伝JX係 「マイコンBASIC」係

JXシリーズ……166,000円(JX1)

シャープ

〒162 東京都新宿区市谷八幡町8 シャープ㈱国内産機営業本部「マイコンBASIC」係

MZ－700シリーズ……79,800円(711)
MZ－1500……89,800円
MZ－2200……128,000円
MZ－5501……218,000円
MZ－5511……288,000円

〒545 大阪市阿倍野区長池町22－22 シャープ㈱電子機器システム機器営業部「マイコンBASIC」係

X1C……119,800円
X1Cs……119,800円
X1Ck……139,800円
X1D……198,000円
X1F……89,800円(モデル10)
X1turbo……248,000円(モデル20)
C1(マイコンピュータテレビ)……93,000円
※要ファミリーベーシック

〒162 東京都新宿区市谷八幡町8 シャープビジネス㈱販売推進部「マイコンBASIC」係

PC－1245……17,800円
PC－1250……22,800円
PC－1251……29,800円
PC－1255……35,800円
PC－1401……29,800円
PC－1402……34,800円
PC－1260……29,800円
PC－1261……39,800円
PC－1500……59,800円
PC－1501……64,800円

ソード

〒104 東京都中央区八重洲2－7－12 京橋K－1ビルソード㈱「マイコンBASIC」係

M5……49,800円
M5Pro……39,800円
M5Jr.……29,800円

日本電気

〒108 東京都港区三田3－14－10 日本電気NECパソコンインフォメーションセンター「マイコンBASIC」係

PC－6001mkII……84,800円
PC－6001mkIISR……89,800円
PC－6601……143,000円
PC－6601SR……155,000円
PC－8001mkII……123,000円
PC－8001mkIISR……108,000円
PC－8801mkII……168,000円(モデル10)
PC－8801mkIISR…168,000円(モデル10)
PC－9801/E/F……215,000円(E)
PC－9801U2……298,000円
PC－2001……59,800円
PC－8201……138,000円

日立家電

〒105 東京都港区西新橋2－35－6(第三松井ビル)日立家電宣伝部「マイコンBASIC」係

ベーシックマスターレベル3MK5…118,000円
MB－H1(MSX)……62,800円
MB－H1E(MSX)……54,800円
MB－H2(MSX)……79,800円
MB－S1……128,000円

富士通

〒100 東京都千代田区丸の内1-6-1(丸の内センタービル)富士通㈱パソコン販売推進統轄部パソコン販売推進部「マイコンBASIC」係

FM－7……126,000円
FM－11……298,000円(AD2)
FM－8……218,000円
FM－X(MSX)……49,800円
FM－NEW7……99,800円
FM－77……198,000円
FM－77L2／L4……193,000円(L2)

キヤノン販売

〒108 東京都港区三田3－11－28 キヤノン販売㈱計算機営業部「マイコンBASIC」係

APPLEIIe……378,000円
V－8(MSX)……39,800円
V－10(MSX)……54,800円
V－20(MSX)……64,800円

東芝

〒105 東京都港区芝浦1－1－1 ㈱東芝OA機器事業部 「マイコンBASIC」係

パソピア5……99,800円
パソピア7……119,800円
パソピアミニ……54,800円

〒105 東京都港区芝浦1－1－1 ㈱東芝ホームコンピュータ営業部「マイコンBASIC」係

HX－10D(MSX)……65,800円(64K)
HX－20／21／22(MSX)…79,800円(21)
HX－23／23F(MSX2)……99,800円(23)

松下

〒223 神奈川県横浜市港北区綱島4－3－1 情報システム事業部「マイコンBASIC」係

JR－100……54,800円
JR－200……79,800円
JR－800……128,000円

〒571 大阪府門真市大字門真1006 松下電器産業㈱情報機器部 「マイコンBASIC」係

CF－1200(MSX)……43,800円
CF－2000(MSX)……54,800円
CF－2700(MSX)……59,800円
CF－3000(MSX)……79,800円
CF－3300(MSX)……148,000円
FS-4000(MSXワープロ・パソコン)・106,000円

カシオ

〒160 東京都新宿区西新宿2－6(新宿住友ビル)カシオ計算機㈱営業本部「マイコンBASIC」係

PB－110……11,000円
PB－410……15,800円
PB－500……24,800円
PB－700……34,800円
FX－720P……16,800円
FX－750P……24,800円
FX－780P……22,800円
FX－820P……29,800円
PV－7(MSX)……29,800円
PV－16(MSX)……29,800円
FX－801P……69,800円
FP－200……69,800円
FP－3000……148,000円(タイプ1)
PV－2000……29,800円

EPSON

〒399-07 長野県塩尻市広丘新田80 エプソン㈱宣伝部 「マイコンBASIC」係

HC－20……138,000円
HC－40……128,000円
HC－88……298,000円

TOMY

〒124 東京都葛飾区立石7－9－10㈱トミーパソコン事業部 「マイコンBASIC」係

ぴゅう太……59,800円

SONY

〒131 東京都品川区大崎局内ソニー㈱ 国内営業本部 「マイコンBASIC」係

SMC－777……148,000円
SMC－777C……168,000円
HB－55(MSX)……54,800円
HB－75(MSX)……69,800円
HB－101(MSX)……46,800円
HB－201(MSX)……59,800円
HB－701(MSX)……99,800円
HB－701FD(MSX)……148,000円

セガ・エンタープライゼス

〒144 東京都大田区羽田1－2－12㈱セガ・エンターフライゼス「マイコンBASIC」係

SC－3000……29,800円
SC－3000H……33,800円

バンダイ

〒111 東京都台東区駒形2－5－4 ㈱バンダイH.E.D事業部……「マイコンBASIC」係

RX－78……59,800円

三洋／三洋電機特機

〒550 大阪市西区江戸堀2－7－25 情報機器事業部業務課 「マイコンBASIC」係

PHC－30N(MSX)……69,800円

〒570 大阪府守口市大日東町100 三洋電機㈱営業本部PA企画部 「マイコンBASIC」係

WAVY3(MSX)……46,800円
WAVY10(MSXライトペン付)…74,800円
WAVY11(MSX)……99,800円

三菱電機

〒100 東京都千代田区丸の内2－3－3 三菱電機パソコン部 「マイコンBASIC」係

MULTI8……123,000円
ML－8000(MSX)……59,800円

〒370-04 群馬県新田郡尾島町岩松800 三菱電機群馬製作所……「マイコンBASIC」係

ML－F110(MSX)……54,800円
ML－F120(MSX)……64,800円
ML－F120D(MSX)……74,800円

ヤマハ

〒430-91 浜松市浜松郵便局私書箱3号 日本楽器製造㈱ AY－XI係「マイコンBASIC」係

YIS303(MSX)……49,800円
YIS503(MSX)……64,800円
YIS604／128(MSX2)……99,800円
CX5(MSX)……59,800円
CX11(MSX)……54,800円
CX7M／128(MSX2)……128,000円

ビクター

〒100 東京都千代田区霞が関3－2－4(霞山ビル)日本ビクター㈱インフォメーションセンターPCM 「マイコンBASIC」係

HC－5(MSX)……59,800円
HC－6(MSX)……64,800円
HC－7(MSX)……84,800円

パイオニア

〒142 東京都品川区荏原郵便局私書箱40号 パイオニアカタログセンター「マイコンBASIC」係

PX－7(MSX)……89,800円

ゼネラル

〒213 神奈川県川崎市高津区末長1116 国内営業事業部開発商品課 「マイコンBASIC」係

PAXON(テレビ+キーボードMSX)……146,500円
PCT－55(テレビ+キーボードMSX)……138,000円

任天堂

〒605 京都市東山区福稲上高松町60 任天堂㈱ 「マイコンBASIC」係

ファミリーベーシック……14,800円
ファミリーコンピュータ(本体)……14,800円

東映オリジナル
特選システム

TOEI Toei Electronics Co., Ltd.

30周年記念特別セール!!

安さ・サービス・丁寧……………秋葉原の東映無線

通信販売クレジット
大歓迎!!

ラジオセンター店
03-253-0987
ラジオデパート店
03-251-1014

今回掲載のシステムはほんの一例です。詳細は上記までご連絡ください。



厳選 周辺機器特価販売中!!

- ●PC-9801用メモリーボード(PC-9801-02L同等品)…… ¥42,000➡ **36% OFF** ¥27,000
- ●データレコーダ(RQ-8100)…… ¥13,000➡ **40% OFF** ¥ 7,800
- ●14型パソコンTV＋カラーケーブル…… ¥126,600➡ **57% OFF** ¥55,000
- ●10"ドットプリンター(PC-8023C同等品)＋プリンターケーブル＋プリンター用紙(10×11)1,000枚…… ¥98,000➡ **65% OFF** ¥34,800
- ●15"ビジネスプリンター(LevelIII用・ケーブル付)＋プリンター用紙(15×11)1,000枚…… ¥248,000➡ **76% OFF** ¥59,800
- ●FM-7用ミニFD＋I/Fカード＋ディスケット10枚…… ¥158,800➡ **42% OFF** ¥92,800

東映カラー/グリーンCRTディスプレイ

サイズ	型名	標準価格	表示色	スペック	サイズ	型名	標準価格	表示色	スペック
9"	KH-90	¥27,800	グリーン	2,000文字表示 ノングレアハイコントラストCRT	14"	FTC-1460	¥128,000	カラー	0.31mmドットピッチ 4,050/2,000文字表示 16/8色
12"	KH-12G	¥28,800	グリーン	2,000文字表示 ノングレアハイコントラストCRT					
	FTC-1208	¥129,800	カラー	0.28mmドットピッチ 4,050文字表示 16/8色		FTC-1455H	¥138,800	カラー	0.31mmドットピッチ 4,050文字表示 16/8色

Ⓐ 日立 **MB-S1/10** ＋TH14-N28G(ナショナル、14"パソコンTV)＋カラーケーブル＋MR-33DR(サンヨー、頭出し機構付、高速データレコーダ) ¥267,400➡ **41% OFF** ¥159,800

Ⓑ 富士通 **FM-NEW7** ＋TH14-N28G(ナショナル、14"パソコンTV)＋カラーケーブル＋MR-33DR(サンヨー、頭出し機構付、高速データレコーダ) ¥239,200➡ **44% OFF** ¥135,800

Ⓒ NEC **PC-8001mkIISR** ＋TX-12M2(ナショナル、12"カラーディスプレイ)＋カラーケーブル＋RQ-8100(ナショナル、データレコーダ)‥ ¥222,600➡ **45% OFF** ¥123,800

Ⓓ NEC **PC-8801mkIISR/30** ＋PC-KD552(NEC、14"カラーディスプレイ)＋K-5000(ドットプリンター)＋プリンターケーブル＋ディスケット10枚＋プリンター用紙(10×11)1,000枚…… ¥461,500➡ **45% OFF** ¥257,800

FM-NEW7 FM-77シリーズ

- ⒶFM-NEW7＋TX-12M2(ナショナル、0.42mmドットピッチ、12"カラーディスプレイ)＋カラーケーブル＋MB27611(ミニフロッピーディスク)＋MB22407(ミニFD IFカード)＋ディスケット10枚…… ¥360,200➡ **37% OFF** ¥229,800
- ⒷFM-77L2＋TH14-N28G(ナショナル、14"パソコンTV)＋ディスケット(3.5")10枚…… ¥331,300➡ **36% OFF** ¥214,800
- ⒸFM-77L4＋FTC-1208＋ディスケット(3.5")10枚…… ¥381,300➡ **24% OFF** ¥289,800
- ⒹFM-77L4＋FTC-1455H＋M-1009(ドットプリンター)＋プリンターケーブル＋ディスケット(3.5")10枚＋プリンター用紙(10×11)1,000枚…… ¥449,900➡ **25% OFF** ¥341,800
- ⒺFM-77L4＋FTC-1455H＋MB27411(漢字プリンター)＋ディスケット(3.5")10枚＋プリンター用紙(10×11)1,000枚…… ¥591,300➡ **25% OFF** ¥448,800

FM-11シリーズ FM-16βシリーズ

- ⒶFM-11AD2⁺＋FTC-1208＋ディスケット(2HD)10枚…… ¥476,800➡ **24% OFF** ¥366,800
- ⒷFM-11AD2⁺＋FTC-1455H＋MB27411(漢字プリンター)＋ディスケット(2HD)10枚＋プリンター用紙(10×11)1,000枚…… ¥686,800➡ **24% OFF** ¥528,800
- ⒸFM-16βSD＋MB27110(キーボード)＋FTC-1455H＋ディスケット(2HD)10枚…… ¥510,800➡ **23% OFF** ¥397,800
- ⒹFM-16βFD＋MB27110(キーボード)＋FTC-1455H＋MB27410A(漢字プリンター)＋ディスケット(2HD)10枚＋プリンター用紙(15×11)500枚…… ¥902,800➡ **25% OFF** ¥685,800

PC-8001mkIISR PC-8801mkIISRシリーズ

- ⒶPC-8001mkIISR＋TH14-N28G(ナショナル、14"パソコンTV)＋カラーケーブル＋MR-33DR(頭出し機構付、高速データレコーダ)…… ¥247,400➡ **40% OFF** ¥150,800
- ⒷPC-8801mkIISR/10＋TH14-N28G(ナショナル、200ライン、14"パソコンTV)＋カラーケーブル＋MR-33DR(頭出し機構付、高速データレコーダ)…… ¥307,600➡ **40% OFF** ¥186,800
- ⒸPC-8801mkIISR/10＋PC-KD552(0.43mmドットピッチ、400ライン、14"カラーディスプレイ)＋MR-33DR(頭出し機構付、高速データレコーダ)…… ¥292,800➡ **34% OFF** ¥195,800
- ⒹPC-8801mkIISR/20＋TH14-N28G(ナショナル、200ライン、14"パソコンTV)＋カラーケーブル＋ディスケット10枚…… ¥355,600➡ **33% OFF** ¥241,800
- ⒺPC-8801mkIISR/30＋PC-TV351(周波数切替式14"カラーディスプレイ)＋K-5000(ドットプリンター)＋プリンターケーブル＋ディスケット10枚＋プリンター用紙(10×11)1,000枚…… ¥512,300➡ **35% OFF** ¥337,800
- ⒻPC-8801mkIISR/30＋PC-KD851(アナログ対応、0.31mmドットピッチ、14"カラーディスプレイ)＋NK3618-22(漢字プリンター)＋ディスケット10枚＋プリンター用紙(10×11)1,000枚…… ¥669,000➡ **36% OFF** ¥434,800

PC-9801シリーズ

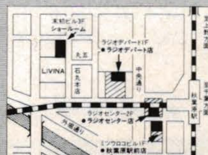
- ⒶPC-9801E＋FTC-1455H＋カラーケーブル＋PFD-8E(標準フロッピーディスク)＋標準FD IFカード＋UP-130K(漢字プリンター)＋256KRAMカード＋ディスケット(8"2D)10枚＋プリンター用紙(15×11)500枚…… ¥967,600➡ **28% OFF** ¥699,800
- ⒷPC-9801F2＋FTC-1455H＋カラーケーブル＋ディスケット(2DD)10枚…… ¥560,600➡ **31% OFF** ¥390,800
- ⒸPC-9801F2＋FTC-1208＋カラーケーブル＋NM-9300S(漢字プリンター)＋ディスケット(2DD)10枚＋プリンター用紙(10×11)1,000枚…… ¥807,600➡ **26% OFF** ¥604,800
- ⒹPC-9801F2＋FTC-1208＋カラーケーブル＋UP-130K(漢字プリンター)＋ディスケット(2DD)10枚＋プリンター用紙(15×11)500枚…… ¥851,600➡ **30% OFF** ¥599,800
- ⒺPC-9801U2＋PC-TV351(周波数切替式14"カラーディスプレイ)＋NK3618-22(漢字プリンター)＋ディスケット(3.5")10枚＋プリンター用紙(10×11)1,000枚…… ¥679,800➡ **33% OFF** ¥461,800
- ⒻPC-9801M2＋FTC-1208＋カラーケーブル＋PC-PR101(漢字プリンター)＋ディスケット(2HD)10枚＋プリンター用紙(10×11)1,000枚…… ¥809,600➡ **26% OFF** ¥606,800
- ⒼPC-9801M2＋FTC-1455H＋カラーケーブル＋UP-130K(漢字プリンター)＋ディスケット(2HD)10枚＋プリンター用紙(15×11)500枚…… ¥877,100➡ **28% OFF** ¥639,800

MB-S1シリーズ

- ⒶMB-S1/30＋C14-2190A(日立、14"カラーディスプレイ)＋MP-1050(ドットプリンター)＋ディスケット(2HD)10枚＋プリンター用紙(15×11)500枚…… ¥578,000➡ **46% OFF** ¥313,800
- ⒷMB-S1/40＋C14-2190A(日立、14"カラーディスプレイ)＋MP-1050(ドットプリンター)＋ビジネスパック(ワープロ、BMカルク、64kRAM)＋ディスケット(2HD)10枚＋プリンター用紙(15×11)500枚…… ¥727,500➡ **40% OFF** ¥439,800

TOEI Toei Electronics Co., Ltd. **東映無線株式会社**

ラジオセンター店	東京都千代田区外神田1-14-2	ラジオセンター	〒101	☎(253)0987 (251)2763	木曜定休日
ラジオデパート店	東京都千代田区外神田1-10-11	ラジオデパート	〒101	☎(251)1014(代)	火曜定休日
ショールーム	東京都千代田区外神田1-5-8	末初ビル	〒101	☎(253)9896(代)	無休
秋葉原駅前店	東京都千代田区外神田1-15-6	ミツウロコビル	〒101	☎(253)5741(代)	無休(オーディオ・ビデオ専門店)



85.08

本当の安さは広告の裏にあ

National ワープロ・パソコン

FS-4000 標準価格 **¥106,000**

■プリンタと漢字ROMを内蔵した一体型
■家庭用テレビが，そのままワープロ画面になります
■RAM 64Kバイト，マルチRGB対応



SHARP X1 turbo Model 40

1 日本語処理機能をいっそう強化
●システム・ユーザー辞書を搭載／●漢字BASICを標準装備／●漢字1,000文字表示



2 情報密度の高いグラフィックス
●640×400ドット フルカラー

CZ-862（本体・キーボード） **¥258,000**

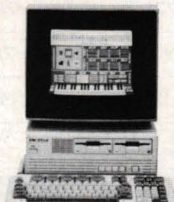
CU-14D1（14インチ ディスプレイ） **¥108,000**

発売記念 **新製品** 大特価

SHARP パソコンテレビ X1F

1 高速グラフィック
2 思いきり使えるメモリ空間
Model 10 では最大33Kバイト
Model 20 では最大31Kバイト
3 漢字ユーティリティ
（Model 10 は漢字ROMの使用により可）





Model 10 **CZ-811C**……………… **¥89,800**
（高速電磁メカのカセットデータレコーダ内蔵）

Model 20 **CZ-812C**…………… **¥139,800**
（320Kバイト 5インチ フロッピィドライブ 1台内蔵）

富士通 FM-77 L2

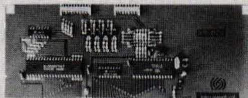
標準価格 **¥193,000**

■320Kバイト 3.5インチフロッピィディスク 2ドライブ内蔵
■FM音源 3音＋PSG 3音＋SSG 3音の豪華装備
■FM音源用スピーカ，JOYスティック標準実装

汎用アナログ・デジタルインターフェイス基板

PC-8001MKII・PC-8801用 KR-001 ¥15,900

★10ビットA/Dコンバーター4チャンネル（0-2.5V MAX）
★4ビット入力ポート（8255 Cポート下位インバーター付）
★4ビット出力ポート（8255 Cポート上位オープンコレクター）
★8ビット入・出力ポート（8225 A・Bポート オープン）
★使用IC A/D：MPD7002C PPI：8255A-5
★I/Oアドレス 80H-87H



※モーターコントロール用に開発されたものですが，汎用性にとんでいます。部品を追加することで，いろいろな使い方を楽しむことができます。

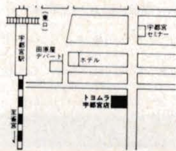
TmdSoft Tmd 顧客管理 漢字版

顧客管理に徹した機能でこの価格 **¥29,800**
PC-9801シリーズ
FM-16βシリーズ
新たに新発売
PC-8801シリーズ
¥24,800



トヨムラ各店案内図
お近くの店をご利用下さい。通信販売も行なっておりますのでご利用下さい。

宇都宮店・水曜日定休



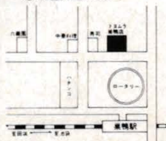
大宮店・水曜日定休



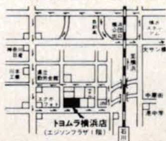
川口店・水曜日定休



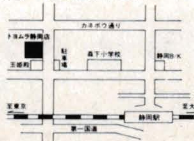
巣鴨店・水曜日定休



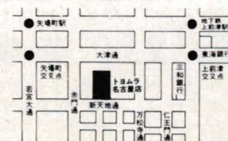
横浜店・水曜日定休



静岡店・水曜日定休



名古屋店・月曜日定休



るものです。ご来店下さい。

NEC PC-8801mkIISR

PC-8801MKIISR

Model 30	¥258,000
CU-14H1	¥99,800
MD-2D（10枚）	サービス
定価合計	¥357,800
大特価	**¥282,000**
Model 10	¥168,000
CU-14H1	¥99,800
MR-33DR	¥12,800
定価合計	¥280,600
大特価	**¥212,000**



SHARP MZ-1500

MZ-1500	¥89,800
CU-14F1	¥64,800
Joy Joy Pack	¥16,800
クイックディスケット（10枚）	¥4,500
定価合計	¥175,900

超特価販売中



富士通 FM-NEW7

FM-New7	¥99,800
CU-14F1	¥64,800
MR-33DR	¥12,800
定価合計	¥177,400
大特価	**¥123,000**



富士通 FM-77

FM-77L2	¥193,000
CU-14F1	¥64,800
MF-2D（10枚）	サービス
定価合計	¥257,800
大特価	**¥208,000**



SHARP X1 turbo

X-1 turbo M-30

CZ-852C	¥278,000
CZ-850D	¥129,800
MD-2D（10枚）	サービス
定価合計	¥407,800

超特価販売中



プリンタセール大特価

SEIKOSHA

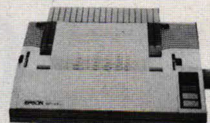
SP-800MK
PCシリーズ対応
ドットマトリクス漢字
プリンタ
標準価格 ¥89,800



SP-800F
FMシリーズ対応
ドットマトリクス
プリンタ
標準価格 ¥64,800

EPSON

SP-80
普及型ドットプリンター
（要：ROMカートリッジ ¥6,000）
標準価格 ¥56,800

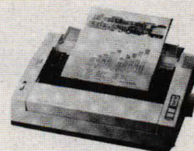


National

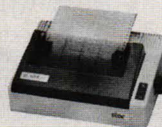
KX-P1091N
グラフィックプリンタ
標準価格 ¥62,800

star

G-10XpII 標準価格 ¥74,900
G-10XfII 標準価格 ¥74,900
P…PCシリリーズ対応
f…FMシリーズ対応
大特価 ¥49,800



TR-24 標準価格 ¥68,800
PCシリーズ対応
24ドット熱転写漢字プリンター



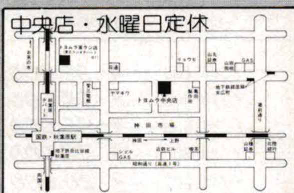
全国通信販売

☎ 03-251-1477

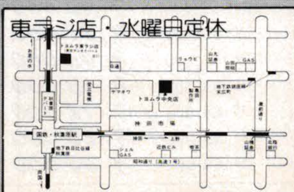
〒101 東京都千代田区外神田 1−8−6
丸和ビル２Ｆ
㈱ トヨムラ 通信販売センターＢ８係

特価商品が通信販売で購入出来ます。お申し込みは，現金書留で下記申し込み用紙に記入のうえ通信販売センターまでお送り下さい。梱包送料は，確認して下さい。銀行振込み・クレジットを御希望の方は，電話でお問い合せ下さい。
（受付時間／月〜金曜日 AM10:00〜PM5:00）

中央店・水曜日定休



東ラジ店・水曜日定休



トヨムラ 即決クレジット

最長60回払いまで出来ます。1回の支払額は3,000以上上です。印鑑と身分証明書（免許証等）を御持参下さい。通信販売でクレジットを御希望の方は，お問い合せ下さい。各社カードも取り扱ってます。MC, JCB, VC, VISA, セントラル, ダイナース, アメックス, 日本信販, DC, ジャックス。

トヨムラ

●宇都宮店	〒320	宇都宮市宿郷町365-7	☎0286(36)5315
●大宮店	〒330	大宮市宮原町3-515-2	☎0486(52)1831
●川口店	〒332	川口市芝2-25-3	☎0482(68)7826
●巣鴨店	〒170	東京都豊島区巣鴨1-12-6	☎03(941)8621
●横浜店	〒232	横浜市中区松影町1-3-7	☎045(641)7741
●静岡店	〒422	静岡市八幡1-4-36	☎0542(83)1331
●名古屋店	〒460	名古屋市中区大須3-30-86（ラジオセンター名古屋2Ｆ）	☎052(263)1660
●中央店	〒101	東京都千代田区外神田4-4-1	☎03(253)5751
●東ラジ店	〒101	東京都千代田区外神田1-10-11（東京ラジオデパートＢ1）	☎03(253)4693

中古パソコンが、全国どこでも電話で買える。

NHKをはじめ、日経新聞、週刊ポストなどで紹介され大反響を呼んだ中古ショップ

日本一の在庫量

豊富な在庫

全メーカーの製品を本体、ディスプレイ、プリンター、フロッピーから各種パーツまで全てラインアップ。ワードプロセッサーの在庫も豊富。お客様からのお問い合わせにもすぐ応えられるように大型コンピュータで管理しています。

万全の製品チェック体制

製品は入荷時に専門スタッフが厳重にチェック。またお客様に発送する段階でさらにチェックします。また発送前のチェックでは、お客様のお手持ちの機種と同じ型の製品と接続、チェックテストをしますので、ケーブルやインターフェースの心配はありません。

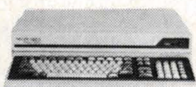
3ヵ月保証とお客様相談室

製品には最低3ヵ月の保証が付いています。万一の故障があっても安心です。また、お客様相談室を設け、メンテナンスその他のご相談窓口としています。

本社注文デスク・24時間電話受付

03-988-1121

●本体



NEC PC-9801
¥298,000
↓
¥124,000



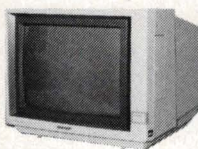
NEC PC-8801
¥228,000
↓
¥88,000



ビクター
HC-60(MSX)
※新品
¥64,800
↓
¥48,000

PC-2001	¥59,800	→ ¥28,000
PC-6001	¥89,800	→ ¥22,000
PC-6001+ROM&RAMカートリッジ	¥104,600	→ ¥28,000
PC-6001MKII	¥84,800	→ ¥42,000
PC-6601	¥143,000	→ ¥68,000
PC-8001	¥168,000	→ ¥29,000
PC-8001MKII	¥123,000	→ ¥49,000
PC-8801	¥228,000	→ ¥88,000
PC-8801+漢字ROM	¥266,000	→ ¥98,000
PC-8801MKII/10	¥168,000	→ ¥98,000
PC-8801MKII/30	¥275,000	→ ¥158,000
PC-9801	¥298,000	→ ¥124,000
PC-9801+漢字ROM	¥338,000	→ ¥138,000
PC-100/20	¥448,000	→ ¥238,000
PC-100/30	¥558,000	→ ¥298,000
N5231-05	¥648,000	→ ¥398,000
PC-8201	¥138,000	→ ¥68,000
MZ-80B	¥278,000	→ ¥48,000
MZ-2000	¥218,000	→ ¥58,000
MZ-2200+MZ-1T02※新品	¥147,800	→ ¥59,800
MZ-1200	¥148,000	→ ¥38,000
MZ-721	¥89,800	→ ¥20,000
MZ-731	¥128,000	→ ¥30,000
CZ-800Cグラム付	¥155,000	→ ¥55,000
CZ-801C	¥119,800	→ ¥68,000
MZ-5521	¥388,000	→ ¥198,000
FM-NEW7	¥99,800	→ ¥58,000
MZ-5511	¥288,000	→ ¥128,000
PC-1501	¥64,800	→ ¥28,000
PC-1500	¥59,800	→ ¥20,000
FM-7	¥126,000	→ ¥58,000
FM-8	¥218,000	→ ¥48,000
FM-8+キャラクタセット	¥258,000	→ ¥58,000
FM-11EX	¥398,000	→ ¥148,000
FM-11AD	¥338,000	→ ¥128,000
レベルIII	¥298,000	→ ¥32,000
レベルIIIマーク2	¥198,000	→ ¥38,000
レベルIIIマーク5	¥118,000	→ ¥48,000
パソピア	¥163,000	→ ¥25,000
パソピア7	¥119,800	→ ¥45,000
アップルII48K	¥398,000	→ ¥88,000
アップルIIプラス48K	¥398,000	→ ¥98,000
アップルIIJプラス48K	¥418,000	→ ¥108,000
HC-20	¥138,000	→ ¥58,000
FP-1100	¥128,000	→ ¥29,800
IF800モデル30カラー	¥997,000	→ ¥398,000
ビクターHC-60(MSX)※新品	¥64,800	→ ¥48,000
キヤノワードミニ3(ワープロ)	¥189,000	→ ¥98,000
PW-10(ワープロ)	¥148,000	→ ¥89,000
WD-100B(ワープロ)	¥148,000	→ ¥89,000
TOSHIBA JW-3(ワープロ)	¥850,000	→ ¥238,000
TOSHIBA JW-3プリンターセット	¥1,348,000	→ ¥568,000

●ディスプレイ



SHARP
14M-522C(カラー)
¥99,800
↓
¥58,000

PC-60M43(カラー)	¥65,800	→ ¥32,000
PC-6041(グリーン)	¥36,800	→ ¥15,000
PC-8048(カラー)	¥59,800	→ ¥28,000
PC-8049(カラー)	¥158,000	→ ¥42,000
PC-8050(グリーン)	¥29,800	→ ¥15,000
PC-8054(カラー)	¥65,800	→ ¥32,000
PC-8058(カラー)	¥99,800	→ ¥42,000
PC-8851(モノクロ)	¥55,800	→ ¥25,000
PC-KD651(カラー)	¥198,000	→ ¥98,000
PC-MD651(モノクロ)	¥59,800	→ ¥25,000
14M-112C(カラー)	¥118,000	→ ¥38,000
14M-141C(カラー)	¥69,800	→ ¥38,000
14M-131C(カラー)	¥69,800	→ ¥32,000
14M-132C(カラー)	¥118,000	→ ¥58,000
12M-312C(カラー)	¥89,800	→ ¥38,000
12M-212C(カラー)	¥99,800	→ ¥38,000
12M-18B(グリーン)	¥44,800	→ ¥20,000
14M-511C(カラー)	¥59,800	→ ¥42,000
14M-522C(カラー)	¥99,800	→ ¥58,000
CZ-800D(カラー)	¥113,000	→ ¥43,000
CZ-801D(カラー)	¥99,800	→ ¥43,000
MB27311(カラー)	¥188,000	→ ¥72,000
MB27312(グリーン)	¥49,800	→ ¥25,000
C14-2170(カラー)	¥168,000	→ ¥38,000

全商品5割・6割・7割引より もちろんクレジットでもOK!

24時間中古情報&予約制度

●24時間中古情報●

03-983-1729・03-983-1617

広告に掲載されている商品は4月末現在の在庫の一部です。本誌発売時には売り切れている場合が考えられます。中古パソコンの最新在庫情報は上記の電話番号へおかけ下さい。在庫と価格を日替りで毎日流しています。ご希望の商品をキャッチして下さい。

●予約制度●

この制度は、お客様からご希望の商品を承った時に在庫がない場合のご予約システムです。ご予約していただいた場合、全国組織の《マイコンメイト》がお客様のご希望商品を全国から捜し、どこよりも早く販売いたします。なお、予約手数料、その他は一切不要です。お気軽にご利用ください。



池袋サンシャイン60・57F
展望ショップ《マイコンメイト》

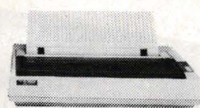
○任天堂・ファミリーコンピュータ特別セール実施中

キャットジャパンリミテッド㈱《マイコンメイト》

《マイコンメイト》 ●ショップ営業時間 10:30～19:00(水曜定休) ●電話でのご注文は24時間年中無休

東京都豊島区池袋サンシャインビル57F TEL.03-988-1125(ショップ直通)

●プリンター



NEC PC-PR201
¥298,000
↓
¥178,000



EPSON MP-80
¥139,800
↓
¥30,000

PC-6021	¥49,800	¥18,000
PC-6022	¥39,800	¥15,000
PC-8023C	¥153,000	¥48,000
PC-8822	¥234,000	¥118,000
PC-8824	¥128,000	¥48,000
PC-8826	¥148,000	¥58,000
PC-PR201	¥298,000	¥178,000
NK-3618-22	¥234,000	¥118,000
MZ-80BP5	¥142,000	¥48,000
MZ-1P04	¥228,000	¥135,000
MB27406	¥89,000	¥48,000
PA-7251	¥153,000	¥58,000
TP-80	¥139,000	¥18,000
MP-80	¥139,800	¥30,000
MP-80II	¥142,000	¥30,000
MP-80III	¥139,800	¥38,000
MP-80IIIF/T	¥149,000	¥42,000
MP-80K	¥189,000	¥58,000
MP-100III	¥192,800	¥58,000
MP-130	¥228,000	¥58,000
MP-130K	¥550,000	¥98,000
FP-80	¥149,800	¥58,000
FP-80K	¥189,800	¥78,000
FP-100	¥149,800	¥58,000
RP-80	¥89,000	¥45,000
RP-80F/T	¥104,000	¥58,000
RP-100	¥134,000	¥68,000
GP-80P	¥65,800	¥20,000
GP-80M	¥59,800	¥20,000
GP-250F	¥59,800	¥28,000
GP-250X	¥69,800	¥28,000
GP-550E	¥119,800	¥42,000
GP-500M	¥49,800	¥28,000
GP-500F	¥49,800	¥28,000

●フロッピー



NEC PC-80S31
¥168,000
↓
¥88,000

PC-6031	¥89,800	¥38,000
PC-8031-1V	¥168,000	¥28,000
PC-8031-1W	¥198,000	¥38,000
PC-80S31	¥168,000	¥88,000
PC-8881	¥442,000	¥178,000
PC-9881K	¥320,000	¥158,000
MB27603	¥440,000	¥178,000
MB27601	¥313,000	¥88,000
MB27606	¥90,000	¥40,000
MB27607	¥98,000	¥58,000
MB27613	¥350,000	¥188,000
TF-20	¥142,000	¥68,000
LFD-550PC	¥148,000	¥68,000
LFD-550MZ	¥128,000	¥68,000
KD-280		¥58,000
KD-290		¥58,000

●その他

PC-6011(拡張ユニット)	¥19,800	¥8,000
PC-8033(I/Oポート)	¥17,000	¥7,000
PC-DR311(データレコーダ)	¥12,800	¥6,800
PC-DR321(データレコーダ)	¥19,800	¥9,800
PC-6082(データレコーダ)	¥19,800	¥9,800

※以上の商品に関しては至急お電話ください。限定品に限り売り切れ次第締切らせていただきます。



機種が決ったら電話で注文
24時間電話受付

本社注文デスク・買取りデスク
03-988-1121

札幌011-644-0380 仙台0222-24-2606 千葉0472-24-0552
大宮0486-44-8067 横浜045-311-6811 名古屋052-581-1565
大阪06-365-1873 広島082-295-5936 福岡092-473-6730

全国どこでも電話で高額査定

●《マイコンメイト》にお持ち込み下さい。
あなたのパソコンを《マイコンメイト》に直接お持ち込みください。その場で買い取らせていただきます。ご来店の際は学生証・免許証などの身分証明書をご持参ください。

●電話で高額査定いたします。
《マイコンメイト》に来られない方・地方の方のために、電話で高額査定いたします。専任の担当者が責任をもって査定いたします。お気軽に全国10ヵ所の買い取りデスクへお電話ください。

〈お客様相談室〉すでにご注文いただいている商品のお届け時期(納期)や、メンテナンス、その他のお問合せは下記へお電話下さい。 03-988-2105
仙台 0222-21-3812 名古屋 052-264-4180
千葉 0472-25-2059 大阪 06-361-2832

《マイコンメイト》

池袋サンシャインビル57F



東京都豊島区池袋サンシャインビル57Fキャットジャパンリミテッド㈱《マイコンメイト》

SYSPEC 通信販売はTONE(トーン)システムズへ ☎03-257-0281

夏休みシスペック



I ♡ コンピュータ! 富士通 SHARP ★ピュア会員さらに特典あり!!

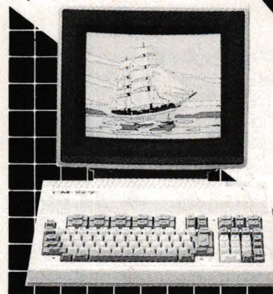
大好評 シスペック、パソコンセットシリーズ



FMセットシリーズ

ハイコストパフォーマンスを実現した興奮パソコン

富士通 FM-NEW7



♥プレゼント 注番 B8-4001

FM-NEW7	¥99,800
MB22459 FM音源カード	¥18,000
DM-405S 14″カラーCRTディスプレイ	¥67,800
CRTケーブル	¥ 1,800
データレコーダ	¥12,800
あなたの好きな人気ゲームソフトサービス(選択自由)	¥ ?

セット合計定価¥200,200➡㊕¥128,000

★クレジット概算例

18回	24回	30回
¥3,700×18回	¥3,080×24回	¥3,120×30回
ボ¥25,000×3回	ボ¥18,000×4回	ボ¥11,000×5回

♥プレゼント 注番 B8-4002

FM-NEW7	¥99,800
MB22459 FM音源カード	¥18,000
K-114F 14″高解像度CRT DP0.39mm	¥98,000
CRTケーブル	¥ 1,800
データレコーダ	¥12,800
あなたの好きな人気ゲームソフトサービス(選択自由)	¥ ?

セット合計定価¥230,400➡㊕¥138,000

★クレジット概算例

20回	24回	30回
¥3,780×20回	¥3,480×24回	¥3,240×30回
ボ¥27,000×3回	ボ¥19,000×4回	ボ¥13,000×5回

クレジットは月々1,000円から

3.5インチフロッピー搭載、5インチ&ソフトコンパチブル
外部に5インチ増設で強化OK!

富士通 FM-77



L2

♥♥♥プレゼント 注番 B8-3001

FM-77L2	¥193,000
CR-550 14″カラーCRTディスプレイ	¥ 59,800

セット合計定価¥252,800➡㊕¥198,000

★クレジット概算例

24回	36回	48回
¥4,980×24回	¥3,680×36回	¥3,060×48回
ボ¥30,000×4回	ボ¥20,000×6回	ボ¥15,000×8回

♥♥♥プレゼント 注番 B8-3002

FM-77L2	¥193,000
K-114F 14″高解像度CRT DP0.39mm	¥ 98,000

セット合計定価¥291,000➡㊕¥218,000

★クレジット概算例

24回	36回	48回
¥4,980×24回	¥3,600×36回	¥3,000×48回
ボ¥38,000×4回	ボ¥26,000×6回	ボ¥20,000×8回

♥マークプレゼント

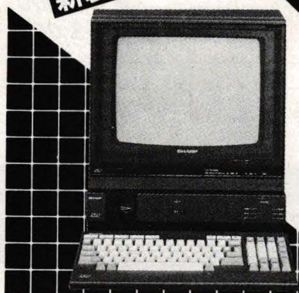
パソコンセット購入の方へ、♥マークの数に応じて下記の商品をプレゼント!!

♥………OAスプレー
♥♥……OAスプレー&30枚入用ディスケットケース
♥♥♥…OAスプレー&30枚入用ディスケットケース&ディスケット10枚

注:ディスケットは、5インチと3.5インチそれぞれの機種に応じたもの また機種によっては、ハソコンダストカバー、ソフトなどのフレゼントもありますのでぜひお問い合せ下さい

X1セットシリーズ

新製品



疾走するグラフィックス、NEW BASIC(V2.0)搭載

パソコンテレビ X1F シリーズ

M-10

♥プレゼント 注番 B8-1201

CZ-811C データレコーダー内蔵	¥89,800
CZ-811D	¥89,800

セット合計定価¥179,600➡スペシャル特価

★クレジット概算例

18回	24回	30回
¥3,820×18回	¥3,420×24回	¥3,100×30回
ボ¥32,000×3回	ボ¥22,000×4回	ボ¥16,000×5回

あなたもその場で、すぐピュア会員に

ピュアメイト大募集

シスペックでは、皆様が幅広くパソコンを活用して頂くために、ピュアメイトを募集しています。メンバーズカードによりピュア価格でご奉仕。フェア等の御案内やピュアニュースの情報提供もあり、皆様との交流を深めたいと考えています。またピュアメイトの方々はピュアルームも御利用出来るようになっていて、パソコンの相談に応じます。
パソコン、周辺機器を5万円以上御買上の方は誰でもピュアメイトになれます。ご購入の際にお申し付け下さい。

ピュアルームご案内

- 使用時間/日・火・木・金曜日 PM1:00〜PM5:00
- 受　付/マシンご相談カウンター利用の方は電話でご予約 ☎03-257-6339
- ピュアメイト会員の方は無料となります。

富士通、日本電気等の人気パソコンから、周辺装置を設置、ご利用出来るようにしています。言語の練習はもちろんのこと、上位機種にチャレンジしてみたい方、プリンタを使用してソフトの活用を広げたい方などなど……。
あなたも"ピュアメイト"になって、ピュアルームを活用しませんか!? また、専任の担当者による、疑問や質問等の相談も受けられるようになっています。

日本語ワープロが身近にやってきた!
今は電卓感覚で人気もぐ〜ん、ぐ〜ん!!

シスペックがこのほど大々的にワープロコーナーを設置、シスペックが自信をもって宣言.!!

全商品シスペック
超特価で
御奉仕中!!

価格に自信あり!!
サポートに自信あり!!
ワープロならシスペックへ!!



カシオ HW-100
定価 ¥59,800➡シスペック特価
★クレジット例
月々¥4,730×12回

広告以外のパソコンセット、単体、周辺機器等、特別価格については、お問い合わせ下さい。☎03-257-0281

シスペック株式会社

●本　社	〒101 東京都千代田区神田須田町2-21(サナダビル4F)	☎03-257-6341
●秋葉原本店	〒101 東京都千代田区外神田1-8-11	☎03-257-6337
●ラジカン1号店	〒101 東京都千代田区外神田1-15-16(秋葉原ラジオ会館4F)	☎03-257-6345
●ラジカンコーヨー店	〒101 東京都千代田区外神田1-15-16(秋葉原ラジオ会館7F)	☎03-255-6504

お申し込み・お問い合わせはTONE(トーン)システムズへ! ☎03-257-0281



ヨ IC·WORLD ヨコヤマ

業界一の安さをめざす

ヨコヤマならではのお買得！8大特典つき

ヨコヤマが、みなさまに安心してお買物をしていただけるようにと考えたほかには真似のできないヨコヤマだけの特典です。

1. **組み合わせ自由。**
   本誌に掲載してある以外の組み合わせも自由にできます
2. **各種お支払い方法。**
   月々定額額、ボーナス定額額、頭金はお客様のご予算によって自由に組み合わせができます
3. **初心者歓迎。**
   初めてパソコンをご利用なさる方でも、親切・ていねいにアドバイスさせて頂きます
4. **高額下取りサービス。**
   高額下取り実施中！
5. **お支払いは4ヶ月後からでもOK！**
   商品は今すぐ！お支払いは4ヶ月後からでもOK！
6. **アフターサービス万全。**
   購入後のサポート体制万全
7. **全国無料配送。**
   日曜・祭日配達もOK！
8. **超低金利クレジット。**
   1回〜72回払いOK！

NEC PC-98シリーズ

パーソナルユースから大容量システムまで、多様なニーズにこたえる。
高次元でビジネスを語れる16ビットファミリー。

98シリーズパソコン 下取りコーナー

PC-8001mkII＋26万8千円	→ PC-9801F2	PC-8001mkII＋31万円	→ PC-9801m2	PC-8001mkII＋23万	→ PC-9801U2
PC-8801＋24万5千円	→ PC-9801F2	PC-8801＋28万7千円	→ PC-9801m2	PC-8801＋20万	→ PC-9801U2
PC-9801＋20万5千円（漢字ROM付）	→ PC-9801F2	PC-9801＋24万7千円（漢字ROM付）	→ PC-9801m2	PC-9801＋17万（漢字ROM付）	→ PC-9801U2
PC-8801mkII30＋18万円	→ PC-9801F2	PC-8801mkII30＋22万2千円	→ PC-9801m2	PC-8801mkII30＋14万	→ PC-9801U2

プラズマディスプレイ採用でトランスポータブルを実現した16ビットパソコン
NEC PC-9801U2



トータルパフォーマンスを追求した16ビットパソコン
NEC PC-9801m2



U2基本セット
プラン1　25%引

PC-9801U2（3.5″FDD2基内蔵）	298,000円
CU-14H1（14型・4,050文字高解像度CRT）	99,800円
定価合計	397,800円

特価299,000円

7,000円×36回	ボーナス19,000円×6回
5,000円×48回	ボーナス18,000円×8回
3,000円×60回	ボーナス21,600円×10回
6,600円×60回	ボーナスなし

U2によるワープロ入門セット
プラン2　23%引

PC-9801U2（3.5″FDD2基内蔵）	298,000円
14型4,050文字高解像度CRT（NEC・シャープ）	99,800円
PC-PR101T（24ドット熱転写カラープリンター）	107,000円
JX・WORD太郎（ワープロソフト）	58,000円
増設RAM（256K）	42,000円
プリンター用紙（10インチ×1,000枚）	3,500円
定価合計	608,300円

特価469,000円

9,000円×36回	ボーナス41,700円×6回
7,000円×48回	ボーナス33,300円×8回
5,000円×60回	ボーナス32,100円×10回
9,000円×72回	ボーナスなし

M2基本セット
プラン3　25%引

PC-9801m2	415,000円
CU-14H1（14型4,050文字高解像度CRT）	99,800円
定価合計	514,800円

特価388,000円

10,000円×36回	ボーナス19,200円×6回
7,000円×48回	ボーナス20,300円×8回
5,000円×60回	ボーナス21,400円×10回
8,500円×60回	ボーナスなし

M2によるワープロ入門セット
プラン4　25%引

PC-9801m2	415,000円
PC-KD551K（4,050文字、14型CRT）	99,800円
UP-130K（24ピン漢字プリンター）	298,000円
JX・WORD太郎（ワープロソフト）	58,000円
ブランクディスケット 2HD×10枚	24,000円
プリンター用紙	3,500円
定価合計	898,300円

特価678,000円

13,000円×36回	ボーナス60,400円×6回
10,000円×48回	ボーナス48,900円×8回
8,000円×60回	ボーナス41,800円×10回
14,900円×60回	ボーナスなし

目的とご予算に合わせた数々のプランとお支払い方法で十分満足

年中無休のヨコヤマパソコンショッピングのお申し込みは

AM9:00〜PM9:00

もちろん電話一本で即納

藤沢	0466(43)1775
札幌	011(771)4971
仙台	0222(67)5371
新潟	0252(75)5076
東京	03(563)2488
名古屋	052(581)4325
大阪	06(362)5057
広島	082(295)6638
福岡	092(481)0502
お問合せ	0466(43)1765

NEC PC-88,80,66シリーズ

本格的なパーソナルユースの時代を実現したベストセラーシリーズ
ジャンルを選ばない実力でコストパフォーマンスは抜群のPC-88。
科学の天才がびっくり、音楽の神童が仰天。可能性にチャレンジする人のPC-80。オールラウンドな実力は血統書つき。
新しい楽しみ方でいっぱいのドリームマシン、ミスターPC。
高性能はヒトをやさしくするNECのパソコンファミリー。

88,80シリーズパソコン下取りコーナー

- PC-8001mkII＋18万5千円→PC-8801mkIISR30
- PC-8801＋16万1千円→PC-8801mkIISR30
- PC-8801mkII30＋9万6千円→PC-8801mkIISR30
- PC-6001mkII＋6万5千円→PC-8001mkIISR
- PC-8001mkII＋5万9千円→PC-8001mkIISR

モデル10による発展型パソコン入門セット
プラン5　26%引

PC-8801mkII SR-10　168,000円
PC-KD251K(2,000文字、14型CRT)　59,800円
データーレコーダー　12,800円
定価合計　240,600円

特価 178,000円

8,000円×18回	ボーナス18,700円×3回
6,000円×24回	ボーナス15,600円×4回
3,000円×48回	ボーナス10,500円×6回
3,900円×60回	ボーナスなし

モデル20基本セット
プラン6　27%引

PC-8801mkII SR-20　213,000円
14型4,050文字 高解像度CRT　99,800円
定価合計　312,800円

特価229,000円

7,000円×24回	ボーナス24,400円×4回
5,000円×36回	ボーナス16,700円×6回
3,000円×48回	ボーナス18,700円×8回
5,000円×60回	ボーナスなし

モデル30基本セット
プラン7　26%引

PC-8801mkII SR-30　258,000円
PC-TV351(4,050文字、14型CRT)　129,000円
ブランクディスケット 2D×10枚　17,000円
定価合計　404,000円

特価 298,000円

6,000円×36回	ボーナス24,800円×6回
4,000円×48回	ボーナス23,800円×8回
3,000円×60回	ボーナス21,400円×10回
6,500円×60回	ボーナスなし

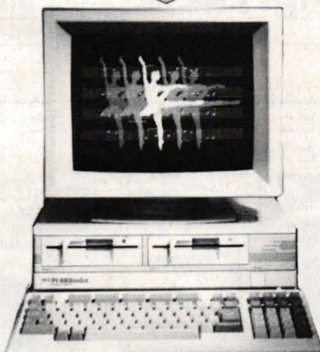
モデル30純正基本セット
プラン8　28%引

PC-8801mkII SR30　258,000円
PC-KD852(4,050文字、14型CRT)　99,800円
ブランクディスケット 2D×10枚　17,000円
定価合計　374,800円

特価269,000円

9,000円×24回	ボーナス24,000円×4回
7,000円×36回	ボーナス12,900円×6回
5,000円×36回	ボーナス24,900円×6回
7,200円×48回	ボーナスなし

グラフィック・演算処理のスピードをグーンとアップ
NEC PC-8801mkIISR



名機の血統。オールラウンドパソコン
NEC PC-8001mkIISR



実力の日本語ワープロソフト標準添付
NEC PC-6601SR



モデル30実力派フルセット ワープロソフトプレゼント
プラン9　32%引

PC-8801mkII SR30　258,000円
PC-KD852(4,050文字、14型CRT)　99,800円
GP-550M(セイコー漢字プリンター)　89,800円
プリンターケーブル　6,000円
ブランクディスケット 2D×10枚　17,000円
定価合計　470,600円

特価319,000円

7,000円×36回	ボーナス23,100円×6回
5,000円×48回	ボーナス21,200円×8回
3,000円×60回	ボーナス24,200円×10回
7,000円×60回	ボーナスなし

PC-80経済派基本セット
プラン10　39%引

PC-8001mkII SR　108,000円
14C-D30(2,000文字14型CRT・TV付)　89,800円
データーレコーダー　12,800円
定価合計　210,600円

特価 129,000円

8,000円×12回	ボーナス22,600円×2回
5,000円×24回	ボーナス 7,400円×4回
3,000円×36回	ボーナス8,300円×6回
2,800円×60回	ボーナスなし

ミスターPC基本セット
プラン11　38%引

PC-6601SR　155,000円
PC-TV151(15型カラーCRT、TV付)　94,800円
データレコーダー　12,800円
ブランクディスケット3.5"×10枚　13,000円
定価合計　275,600円

特価 169,000円

8,000円×18回	ボーナス15,300円×3回
5,000円×24回	ボーナス19,000円×4回
3,000円×36回	ボーナス16,500円×6回
4,500円×48回	ボーナスなし

ミスターPC純正フルセット
プラン12　30%引

PC-6601SR　155,000円
PC-TV151(15型カラーCRT、TV付)　94,800円
PC-PR401(80桁サーマルプリンター)　39,800円
データレコーダー　12,800円
ブランクディスケット 3.5"×10枚　13,000円
定価合計　315,400円

特価219,000円

6,000円×24回	ボーナス27,500円×4回
4,000円×36回	ボーナス20,700円×6回
3,000円×48回	ボーナス17,100円×8回
4,800円×60回	ボーナスなし

出来る店。掲載以外の商品もとり揃えております。お問合せ下さい。

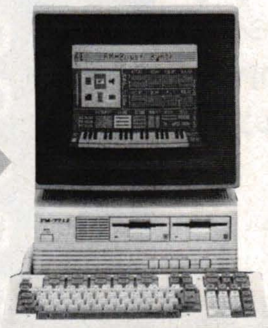
藤 沢	0466(43)1775
札 幌	011 (771)4971
仙 台	0222(67)5371
新 潟	0252(75)5076
東 京	03 (563) 2488

富士通 FMシリーズ

FMシリーズパソコン下取りコーナー

PC-6001mkII+5万5千円 → FM-NEW 7	FM-7+14万5千円 → FM-77 L4
PC-8001mkII+5万円 → FM-NEW 7	FM-7+31万8千円 → FM-16βFD
FM-7+11万4千円 → FM-77 L2	FM-11+24万円 → FM-16βFD

FM音源、ジョイスティックで、キミも遊びの免許皆伝。
明るく元気なホビーパソコン。
富士通
FM-77 L2



77L2基本セット
プラン13 21%引

FM-77L2	193,000円
PC-KD251K(2,000文字14型C RT)	59,800円
定価合計	252,800円

特価 199,000円

6,000円×24回	ボーナス21,700円×4回
4,000円×36回	ボーナス16,600円×6回
3,000円×48回	ボーナス13,900円×8回
4,300円×60回	ボーナス なし

77L2フルセット
プラン14 23%引

FM-77L2	193,000円
PC-KD251K(2,000文字カラーCRT)	59,800円
SP-800F	89,800円
プリンターケーブル	4,000円
カラーケーブル	2,400円
定価合計	349,000円

特価 269,000円

6,000円×36回	ボーナス18,900円×6回
4,000円×48回	ボーナス19,200円×8回
3,000円×60回	ボーナス17,600円×10回
5,900円×60回	ボーナス なし

3.5インチと400ラインで、キミも一気に才能多重。
バランスのとれた高性能で、みんなの期待にこたえる。
富士通
FM-77 L4



77L4基本セット
プラン15 20%引

FM-77L4	238,000円
CU-14H1(4,050文字カラーCRT)	99,800円
定価合計	337,800円

特価 269,000円

7,000円×24回	ボーナス36,000円×4回
5,000円×36回	ボーナス24,900円×6回
3,000円×48回	ボーナス25,200円×8回
5,900円×60回	ボーナス なし

77L4ワープロセット
プラン16 30%引

FM-77L4	238,000円
MB27331(4,050文字14型CRT)	109,800円
GP-550F	89,800円
PN-101(ワープロソフト)	28,000円
プリンターケーブル	6,000円
カラーケーブル	2,400円
定価合計	474,000円

特価 333,000円

7,000円×36回	ボーナス25,900円×6回
5,000円×48回	ボーナス23,400円×8回
3,000円×60回	ボーナス26,100円×10回
7,300円×60回	ボーナスなし

先進の機能内蔵でマルチユース。
ハイ・コストパフォーマンスを実現した興奮パソコン。
富士通
FM-NEW 7



NEW7入門基本セット
プラン17 37%引

FM-NEW7	99,800円
14C-D30(2,000文字14型CRT・TV付)	89,800円
FM音源カード	18,000円
データーレコーダー	12,800円
定価合計	220,400円

特価 139,000円

8,000円×12回	ボーナス28,100円×2回
4,000円×24回	ボーナス16,300円×4回
3,000円×36回	ボーナス10,300円×6回
4,700円×36回	ボーナスなし

NEW7フルセット
プラン18 35%引

FM-NEW7	99,800円
PC-KD251K(2,000文字、14型CRT)	59,800円
GP-500F(セイコープリンター)	49,800円
FM音源カード	18,000円
フリンターケーブル	4,000円
データーレコーダー	12,800円
定価合計	244,200円

特価 159,000

8,000円×18回	ボーナス1[illegible],600円×2回
5,000円×24回	ボーナス16,100円×3回
3,000円×36回	ボーナス14,400円×6回
4,200円×48回	ボーナスなし

ヨコヤマがパソコン初心者に贈る入門用パソコンプラン。もちろんヨコヤマ特価で。

National
ナショナル MSX パーソナルコンピュータ
キングコング



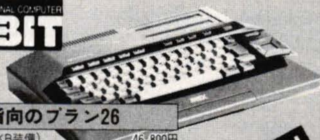
お手頃価格のプラン25
31%引

CF-1200(RAM16KB装備)	43,800円
15C331(15型カラーTV、ビデオ入力リモコン付)	66,000円
データレコーダー	12,800円
定価合計	122,600円

特価 85,000円

7,700円×12回	4,100円×24回	2,800円×36回

SONY
MSX SONY PERSONAL COMPUTER
HIT BIT



ホビー指向のプラン26
31%引

HB-101(RAM16KB装備)	46,800円
15C331(15型カラーTV、ビデオ入力、リモコン付)	66,000円
データレコーダー	12,800円
定価合計	125,600円

特価 87,000円

7,900円×12回	4,200円×24回	2,900円×36回

日立
H2



エンジョイ派のプラン27
28%引

MB-H2(RAM64KB装備)	79,800円
15C331(15型カラーTV、ビデオ入力、リモコン付)	66,000円
定価合計	145,800円

特価 105,000円

9,500円×12回	5,000円×24回	3,500円×36回

コンピュータもいいけど、どちらかというとゲームを楽しみたい人へ。
任天堂ファミリーコンピュータセット



ソフトがいっぱいのプラン28
20%引

ファミリーコンピューター	14,800円
チャンピオンシップロードランナー	4,900円
ギャラガ	4,500円
F1レース	4,500円
クルクルランド	4,500円
デビルワールド	4,500円
定価合計	37,700円

特価 30,000円

5,300円×6回	3,200円×10回

SHARP X1, MZシリーズ

名古屋	052(581)4325
大　阪	06(362)5057
広　島	082(295)6638
福　岡	092(481)0502
お問合せ	0466(43)1765

X1、MZシリーズパソコン下取りコーナー

X1(ディスプレイ付)+24万8千円	→X1turbo30	MZ-721+5万8千円	→MZ-1500
X1C(ディスプレイ付)+23万9千円	→X1turbo30	MZ-731+4万9千円	→MZ-1500
MZ-80B+28万5千円	→X1turbo30	PC-6001mkII+3万9千円	→MZ-1500

X1ターボ基本セット

プラン19　電話にて

CZ-852C(5″ドライブ2基内蔵)　278,000円
CZ-850D(15型カラーCRT、TV付)　129,800円

定価合計　407,800円

ヨコヤマ特価

8,000円×24回	ボーナス37,500円×4回
7,000円×36回	ボーナス18,200円×6回
5,000円×48回	ボーナス17,300円×8回
6,500円×60回	ボーナスなし

X1ターボ基本セット

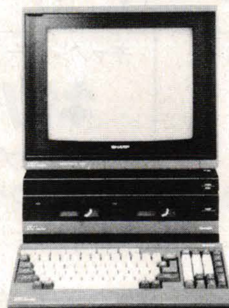
プラン20　電話にて

CZ-862C　258,000円
CU-14D1(4,050文字、カラーCRT)　108,000円

定価合計　366,000円

ヨコヤマ特価

10,000円×24回	ボーナス249,00円×4回
7,000円×36回	ボーナス17,800円×6回
4,000円×48回	ボーナス23,000円×8回
6,400円×60回	ボーナスなし



限界を超えた手ごたえ
いま新しい、実務フィールドへ。
SHARP X1 turbo

パソコンテレビX1F入門セット

プラン21　電話にて

CZ-811CE　89,800円
CZ-811DE(14型カラーディスプレイテレビ)　89,800円

定価合計　179,600円

ヨコヤマ特価

8,000円×12回	ボーナス30,200円×2回
5,000円×24回	ボーナス11,400円×4回
3,000円×36回	ボーナス11,100円×6回
3,800円×48回	ボーナスなし

パソコンテレビX1F基本セット

プラン22　電話にて

CZ-812CE　139,800円
CZ-811DE(14型カラーディスプレイテレビ)　89,800円

定価合計　229,600円

ヨコヤマ特価

8,000円×18回	ボーナス21,000円×3回
6,000円×24回	ボーナス17,300円×4回
3,000円×36回	ボーナス19,500円×6回
4,900円×48回	ボーナスなし



名機X1の血統をうけついでいま、NEW BASICを搭載。
とことん楽しめる。X1はビジュアル・ワンダーランド
SHARP パソコンテレビ X1F

MZ入門セット

プラン23　29%引

MZ-1500　89,800円
PC-KD251K(2,000文字14型カラーCRT)　59,800円
クイックディスク×10枚　4,500円

定価合計　154,100円

特価 109,000円

5,000円×12回	ボーナス29,600円×2回
3,000円×24回	ボーナス13,600円×4回
1,000円×36回	ボーナス16,200円×6回
3,700円×36回	ボーナスなし

MZワープロセット

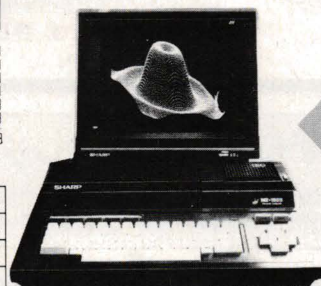
プラン24　32%引

MZ-1500　89,800円
CU-14F1(2,000文字、14型カラーCRT)　59,800円
GP-500Z(セイコープリンター)　49,800円
MZ-1R23(漢字ROMボード)　19,800円
MZ-1R24(辞書ROMボード)　22,000円
ユーカラJJ(ワープロソフト)　12,800円
プリンターケーブル　6,000円

定価合計　260,000円

特価 178,000円

10,000円×12回	ボーナス37,400円×6回
6,000円×24回	ボーナス15,600円×8回
4,000円×36回	ボーナス12,300円×10回
4,700円×48回	ボーナスなし



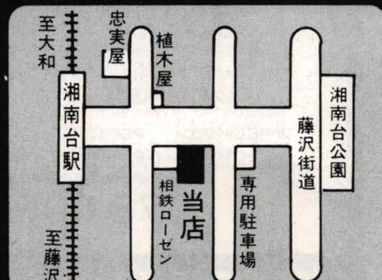
あなたの上達に応えるニューパソコン、トライアングルMZ。
"走り"の差、実感。
SHARP MZ-1500

パソコン中古・周辺機器

NEC PC-6001mkII	36,000円より
NEC PC-6601	65,000円より
NEC PC-8001	19,800円より
NEC PC-8001mkII	39,000円より
NEC PC-8801	69,000円より
NEC PC-8801mkII10	89,000円より
NEC PC-8801mkII20	115,000円より
NEC PC-8801mkII30	140,000円より
NEC PC-9801	105,000円より
富士通 FM-7	60,000円より
富士通 FM-8	29,800円より
富士通 FM-11AD2	139,000円より
シャープ MZ-731	29,000円より
シャープ MZ-2000	48,000円より
シャープ MZ-1500	48,000円より
シャープ X1(ディスプレイ付)	108,000円より
シャープ X1C(ディスプレイ付)	118,000円より
シャープ X1D	148,000円より
日立 レベル3マーク5	39,000円より
日立 MB-S 1/10	65,000円より
東芝 パソピア7	38,000円より
エプソン RP-80II ターミナルプリンター	35,000円より
グラフィックプリンター各種	20,000円より
漢字プリンター各種	35,000円より
2000文字カラーCRT	22,000円より
4050文字カラーCRT	48,000円より

IC ワールド ヨコヤマ

神奈川県藤沢市湘南台1丁目10番地6号
振込銀行　横浜銀行湘南台支店
ICワールド ヨコヤマ 当座000467



ワープロ
パソコン

サマーセール

7/31(水)まで

いまがチャンス！ボーナス特価でご奉仕中。

キャノンワープロ　PW-10S

ワードボーイ

・25種類の文章を内蔵したミニタイプ。誰でも簡単に使いこなせる入門機。

¥89,800……83,000円



●部分印字、金文字など随時印字O.K.
●書式拡大や均等割付もできる本格的ワープロ。

キャノンワープロ　CM-5L

キヤノワードミニ

・本格ワープロ機能を凝縮した、マツモトのベストセラー機。

¥220,000……198,000円



●誰でも打てるひら書き変換方式採用。
●B4タテまでのフリーサイズに加え、指定位置印字などのすぐれた機能搭載。

ソニーワープロ　HW-30

HITBIT word

・行動派の君にピッタリのキャリングハンドルつき。自由に持ち歩いて、気軽に使えます。

¥98,000……89,800円



●A4まで印字できる16×16ドットプリンター。
●カナ、漢字はもちろん、ローマ字入力ができるので、英語も打てます。2ヵ国語タイプライターとして使えます。

INFORMATION

○ワープロ教室へあなたもお申し込みになりませんか

ワープロ教室開催予定日

参加費は無料です。詳しくは電話でお問合せください。

7月14日(日)　上福岡店 AM10:00～
8月11日(日)　坂戸店 AM10:00～
9月8日(日)　上福岡店 AM10:00～

お求めは月々わずかなパソコンクレジットをご利用下さい。

●お申し込みはカンタンです。通帳・銀行お届け印をお持ち下さい。30回までの長期分割払いもOK。
●夏のボーナス一括払いも承ります。
●各種クレジットカードのお取扱いもしております。

○ビジネスに新しい機動性を与える、新世代の16ビットパソコン



コンパクトな3.5インチマイクロフロッピィディスクを2台内蔵。

●NECパソコン	PC=9801U2	¥298,000
●NECディスプレイ	PC-KD852	¥ 99,800

メーカー希望小売価格合計397,800円を

378,000円

○グラフィック機能を一気にパワーアップ。耳を奪うHiFiサウンド。



320Kバイト。5インチミニフロッピィディスクを本体内に2ドライブまで内蔵。

●NECパソコン	PC-8801MKIISR/30	¥258,000
●NECディスプレイ	PC-KD852	¥ 99,800

メーカー希望小売価格合計357,800円を

298,000円

マツモト

マツモトデンキ

鶴瀬本店
(0492)51-0960

上福岡店
(0492)62-1656

坂戸店
(0492)81-3522

P　お客様専用駐車場完備

全国にFLEX店が続々!!
高額下取りでパソコンが買い安く!!

中古マイコンがラインナップ！

★ワープロ・ファクシミリ・コピー・レジ中古販売開始

FLEXグループ
在庫1000台
クレジットOK!!

貴方のコンピューターを無料査定中!!

切手

107
東京都港区
北青山3-3-13
フレックス・ジャパン
ベーマガ⑦係

「コンピュータ無料査定希望」
1 購入年月日
2 本体会社・機種名
3 メモリー容量
4 周辺機種名
5 各機種の購入金額及び売希望価格
6 住所・氏名・年令・TEL
7 会社名・TEL

〔中古在庫リスト〕

●PC-9801F2	~~398,000~~	248,000～
●PC-9801＋漢字	~~338,000~~	138,000～
●PC-8801＋漢字	~~266,000~~	98,000～
●PC-8001MKII	~~123,000~~	48,000～
●PC-6601	~~143,000~~	78,000～
●PC-8801MKII/30	~~278,000~~	158,000～
●PC-100/30セット	~~786,000~~	398,000～
●PC-8201	~~138,000~~	75,000～
●PC-6001MKIISR	~~89,800~~	58,000～
●PC-PR201	~~298,000~~	218,000～
●FM-16β＋CRTセット	~~580,000~~	398,000～
●FM-11BS	~~398,000~~	228,000～
●FM-11AD	~~338,000~~	148,000～
●FM-7	~~126,000~~	68,000～
●MZ-5521＋漢字	~~418,000~~	158,000～
●X-1ターボ/30セット	~~407,800~~	278,000～
●X-1Cセット	~~219,600~~	138,000～
●三菱マルチ8	~~128,000~~	38,000～
●日立S-1/10＋CRTセット	~~236,000~~	100,000～
●IBM JX4セット	~~757,800~~	498,000～
●東芝パソピア	~~163,000~~	35,000～
●東芝パソピア7	~~119,800~~	48,000～
●QC10II＋UP130K2セット	~~798,000~~	488,000～
●カラーCRT(2000文字)各種		38,000～
●カラーCRT(4050文字)各種		68,000～
●フロッピー(2D)各種		75,000～
●プリンター(9PIN)各種		38,000～
●プリンター(漢字対応)各種		68,000～

ワープロも豊富に在庫!! らくらくクレジット1回～60回迄。

〈新　品〉		〈下取品〉	〈差額〉
PC9801M2	←	PC9801F2	＋￥165,000
PC8801 MK2SR モデル30	←	PC8801＋01	＋￥160,000
PC6601SR	←	PC6001MKII	＋￥ 99,800

FLEX・OA・SYSTEM
ビジネスパソコンでOA化!!

FLEXが厳選した最新ビジネスソフトをデモンストレーションいたします。お気軽にご利用下さい。



●日本語ワードプロセッサー
JxWORD太郎・OMWORD・松 etc
●集計・表計算プログラム
マルチプラン・SUPERCALC3 etc
●リレーショナルデータベース
インフォミックス・R:BASE4000・dBASEII etc.
●財務会計・顧客管理・販売管理他業務ソフト
TOP財務会計・営業部長・DATABOXII etc

パソコン
レンタル
取扱中

NEC人気商品セット特価開始!
●PC-9800シリーズ
●PC-8801mkIISRシリーズ
価格はお問い合せ下さい。

FLEXオリジナルソフト

●フレックスレセプトシステム(医療請求事務システム)
N5200モデル用(MKII対応)
窓口業務／レセプト作成／集計表・統計表／点数マスターメンテナンス／病名マスターメンテナンス／患者一覧
※本体＋ソフトセット価格
リース(42,800/月々)より
●フレックスオリジナルファイルコンバーター
大型コンピュータのデータをパソコンに取り込むイージーオーダーソフト
価格 10,000円から

FLEX メイトショップ
代理店募集

●中古コンピューター販売のメイト店
フレックスコンポート
これからショップを経営してみたい方、立地調査からオープン準備、社員教育まで御指導いたします。又、現在コンピューターショップを経営されている方も御相談下さい。

FLEXコムポートが全国続々!!

FLEX宇都宮店 0286-27-1756 宇都宮市今泉町1-2-5	FLEX OA市原店 0436-43-9117 市原市八幡1110番			
FLEX小田原店 0465-35-5591 小田原市城山1-41 新幹線ビル2F	FLEX秋田店 0188-34-4987 秋田市中通4-17-12	FLEX長岡店 0258-36-9135 長岡市本町1-2-3	FLEX成田店 0476-92-0875 印幡郡富里日吉台2-19-15	FLEX大阪店 06-446-1591 〒550 大阪市西江戸堀1-12-3 山一ビル1F
FLEX尼崎店 06-416-4416 尼崎市七松町1-3-24	FLEX津　店 0592-27-3755 0592-24-1123 津市東丸内7-7	FLEX熊本店 096-366-6777 熊本市新屋敷1-5-12 プレザント新屋敷 1F	FLEX筑波学園店 0298-52-6434 新治郡桜村天久保3-16-25	FLEX盛岡店 0196-22-4661 盛岡市上田4-21-26
FLEX大分店 0975-32-0044 大分市中央町4-115	FLEX徳島店 0886-52-2123 徳島市一番町2-8	FLEX四日市店 0593-53-7503 四日市市鵜ノ森2-2-1 堀田ビル2F	FLEX仙台店 0222-24-0921 仙台市国分町3-9-6	FLEX富士店 0545-52-7625 富士市伝法3329-6-2

本社
FLEX JAPAN 青山
株式会社フレックス・ジャパン
〒107 東京都港区北青山3-3-13
年中無休　共和五番館2F
※電話番号が変りました。
03-470-1401



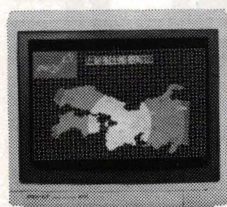
全商品6ヶ月保証付

特選！中古パソコン周辺機器

超優良中古パソコンが電話一本で買える!!

☎03(770)2021









新品同様
PC-8049N（カラーディスプレイ）
…¥158,000➡ ***¥35,000***

新品同様
CU-14H1（カラーディスプレイ）
…¥99,800➡ ***¥69,800***

新品同様
GP-550M（プリンター）
…¥89,800➡ ***¥45,000***

新品同様
UP-130K（プリンター）
…¥298,000➡ ***¥198,000***

SANYO

DDM-120C(2000字モノクロディスプレイ)	¥34,800➡	¥ **18,000**
CMT-140R(1000字カラーディスプレイ)	¥67,800➡	¥ **22,000**

CANON

キヤノワードミニ(ワープロ本体)	¥298,000➡	¥**148,000**

NEC

PS60-304R(囲碁-死活編)	¥7,800➡	¥ **4,500**
PCS-6001R(N60拡張BASIC)	¥9,800➡	¥ **5,000**
PCS-6143R(PC6001用テニスゲーム)	¥9,800➡	¥ **5,000**
PCS-6150R(スペースコロニー)	¥7,500➡	¥ **3,800**
PCS-6154R(テレビパレット)	¥6,800➡	¥ **3,800**
PCS-6141R(ミュージックエディタ)	¥9,800➡	¥ **4,900**
PCS-6142R(グラフジェネレータ)	¥6,800➡	¥ **3,400**
PCS-6103(N60みんなで使おうBASIC)	¥2,500➡	¥ **1,200**
PCS-006(PC8001用日本語文書発行プログラム)	¥48,000➡	¥ **9,000**
N-CALC-PC(PC8001用表計算プログラム)	¥29,800➡	¥ **8,800**
PCS-007(PC8001用日本語サポート)	¥18,800➡	¥ **9,000**
PCS-008(PC8801MKII用簡易日本語ワープロ)	¥38,000➡	¥ **14,000**
PCS-105(PC8801用ファイルコンバータ)	¥18,000➡	¥ **6,000**
PS80-1001-MF(英文ワープロ)	¥29,800➡	¥ **12,000**
PC-8087(N80BASIC/8インチ)	¥8,000➡	¥ **3,800**
PC-8087(K)(N80漢字BASIC/8インチ)	¥22,000➡	¥ **6,600**
PC-8234-1W(N82BASIC)	¥7,000➡	¥ **2,800**
PC-8834-1W(N88BASIC)	¥7,000➡	¥ **2,800**
PS88-010(PC8801用手書き文書認識アプリケーション)	¥65,000➡	¥ **19,800**
PS88-1001-SF(英文・カナワープロ/8インチ)	¥32,000➡	¥ **16,000**
PS88-166-MF(ファイル転送ユーティリティ)	¥30,000➡	¥ **15,000**
PC-9835-2W(N88DISK-BASIC)	¥7,000➡	¥ **3,500**
PS98-101-SF(CPM-86Ver1.1/8インチ)	¥43,000➡	¥ **21,000**
PS98-101-2W(CP/M-86Ver1.1)	¥42,000➡	¥ **21,000**
PS98-111-HSF(MS-DOSVer1.25/8インチ)	¥45,000➡	¥ **22,000**
PS98-111-H2W(MS-DOSVer1.25)	¥43,000➡	¥ **21,000**
PS98-201-CMT(PC9801用N88 BASICコンバータ/カセット)	¥3,500➡	¥ **1,800**
PS98-201-SF(PC9801用N88 BASICコンバータ/8インチ)	¥7,500➡	¥ **3,800**
PS98-201-1W(PC9801用N88 BASICコンバータ)	¥6,500➡	¥ **3,200**
PS98-201-2W(PC9801用N88 BASICコンバータ)	¥6,500➡	¥ **3,200**
PS98-202-HSF(PR201対応・N88DISK-BASIC用ユーティリティ/8インチ)	¥4,000➡	¥ **2,000**
PS98-202-H2W(PR201対応・N88DISK-BASIC用ユーティリティ/8インチ)	¥3,700➡	¥ **1,800**
PS98-212-4W(N88MS-DOSファイルコンバータ)	¥13,000➡	¥ **6,500**
PC-98H35-1W(N88DISK-BASIC86)	¥7,000➡	¥ **3,400**
PC-98H35-2W(N88DISK-BASIC86)	¥7,000➡	¥ **3,400**
PC-98H84(N88DISK-BASIC86/8インチ)	¥8,000➡	¥ **3,900**
PC-98H85(K)(N88日本語BASIC86/8インチ)	¥23,000➡	¥ **9,800**
PC-9834-2WA(DISK-BASIC86)	¥7,000➡	¥ **3,400**
PC-9835-1W(N88-DISK-BASIC86)	¥7,000➡	¥ **3,400**
PC-9834A(DISK-BASIC86)	¥7,000➡	¥ **3,400**
PC-9884(DISK-BASIC86/8インチ)	¥8,000➡	¥ **3,900**

高額下取りセール 実施中!!

話題の新製品 **PC-9801U2 PC-98XA** をセール期間中に
お求めのお客様には、下取りを特別価格で査定いたします。
★お気軽にご相談下さい！



C.B.クラブ制度

当社で商品をお買い上げの方全員に、C.B.クラブカードを無料でお送り致します。このカードをお持ちの方なら次の買い換え時や、付属品の購入時に会員特別価格でご購入になれます。

～C.B.クラブ会員の皆様へ～
会員の方に、特価ソフト情報をお送りいたします。すべて現定品ですので、ご注文はお早めにお願いいたします。

C.B.サポート ホットライン 新設！
☎03(770)2024

当社でコンピュータをお買い上げいただいたお客様に万一、トラブルが発生した場合、このホットラインで親切に対応いたしますので安心です。

★電話1本で高額買取り、即現金お支払い！★

- コンピュータバンクではあなたの不要になったパソコンを電話1本で査定し買取ります。
- どんな問い合わせにも親切に対応いたします。

▼本社注文デスク・買取りデスク
☎03(770)2021

コンピュータバンク

株式会社 パシフィックコンピュータバンク
〒150 東京都渋谷区道玄坂1-18-8道玄坂プラザ9F
営業時間／AM9:30～PM10:00 年中無休

全商品保証付 6ヶ月の保証期間だから安心です。

全国無料配送 全国どこでも配達料はいただきません。

高額下取り 少ない予算で買いかえもラクラク。

代金引換えシステム 商品到着時の代金支払いでOK。

クレジットでOK カレッジクレジットも取扱います。

日曜配達可 留守の多い方でも安心です。

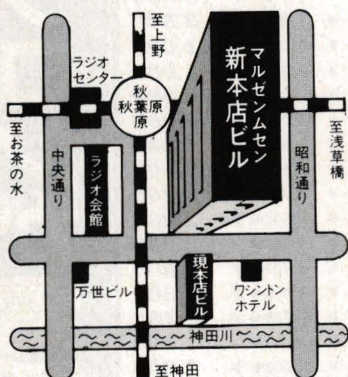
高額買取り 電話1本で即、現金お支払い。

ボーナス一括払い 商品は即お手元へ、お支払いはボーナス時に。

新本店ビル11月OPEN!!

秋葉原 ニューテクノ

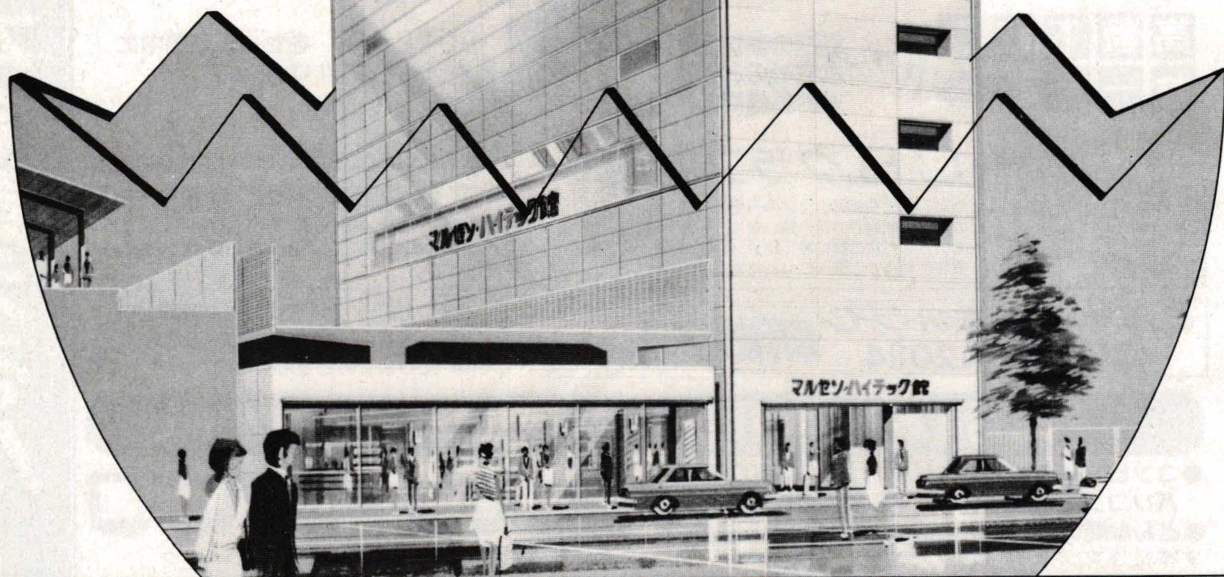
ニューテクノ感覚のマルゼンムセン新本店ビル。ワシントンホテル前に10月完成予定！ショールーム、イベントホール、喫茶店など、秋葉原では、お目にかかれなかった付帯設備をフル装備。パソコンからオーディオ、ビジュアル、D-IY、各種家電商品等々テクノ感覚で良い品が一堂に勢揃い。新しい楽しさ、新しい夢、新しい発見がいっぱい！ ニューライフスタイルはマルゼンムセン新本店ビルから始まる！ 乞ご期待!!





地下1階 地上9階

秋葉原新名物 ノッポビル誕生!!



商品先渡！代金後払！
マルゼンクレジットをご利用下さい!!
手続簡単、その場でお持ち帰りOK！
お支払は後からごゆっくり!!

ご購入金額￥30,000以上。頭金0のクレジットをご利用になれば、簡単な手続だけで商品先渡、代金後払いでOK！ ※ボーナス併用／一括払いも可。詳しくは、マルゼン通販03(251)6393までお問い合わせ下さい。

※ご来店の際、印鑑と身分証明になるもの(免許書など)をご持参下さい。この他、各社クレジットカードも取扱い！日本信販、JACCS、UC、DC、MC、アメックス、JCB、VISA、ダイナース、CF、バンク。

マルゼンムセン

マルゼン通販
☎03(251)6393

プレOPEN記念セール実施中!!

各メーカー新製品も大好評取扱い中!!

SHARP X1F
Model 10 CZ-811C
〈データレコーダー内蔵〉
標準価格
~~¥89,800~~
Model 20
CZ-812C
〈5インチFD内蔵〉
標準価格
~~¥139,800~~



NEC PC-9801U2



標準価格~~¥298,000~~

X1turbo
X-1turbo Model 40
CZ-862C本体標準価格
セット内容 ~~¥258,000~~
●本体(CZ-862C)●一流メーカー製14インチスモークドフィルタ装備4050文字カラーモニター●ブランクディスケット10枚。
標準価格合計¥369,800
超特価 ¥309,800
★クレジット例
頭金¥0 初回¥8,554 2回以降¥5,500×35回
ボーナス月加算額¥30,000×6回



富士通 FM-77 L2
本体標準価格¥193,000
セット内容 ●本体FM-77 L2(MB-25255) ●シャープくし形フィルター採用15インチカラーテレビ&ディスプレイ(15C-D32ビデオ入力端子付) ●アイワデータレコーダー(DR-2)
標準価格合計¥303,800
超特価¥219,800
★クレジット例 頭金¥0 初回¥11,460 2回以降¥8,700×29回



テレビも見れる 2000文字 モニターテレビ

ダイナミックサマーセール 同時開催中!!

ワープロ超特価コーナー

ワードボーイ 新
パーソナルワープロ
キャノン/
PW-10S
●50音順キー配列で簡単入力 ●重さわずか2.5kg いつでもどこでも"ワードスケッチ" ●文節ごとの変換や熟語変換もOK。
~~¥89,800~~
★クレジット例 頭金¥0 初回¥7,700 2回以降¥7,400×11回



NEW ピコワード
日本人タイプライター
ブラザー/
NP-200
~~¥98,000~~
普通紙、感熱紙はもちろん官製ハガキも使える16ドット熱転写プリンタ●ボディカラーも豊富
★クレジット例 頭金¥0 初回¥5,320 2回以降¥5,000×19回



NEC PC-8001mkIISR
本体標準価格¥108,000
●本体PC-8001mkII SR
●シャープくし形フィルター採用15インチカラーテレビ&ディスプレイ(15C-D32ビデオ入力端子付) ●カラーケーブル ●アイワデータレコード(DR-2)
テレビも見れる 2000文字 モニターテレビ
Lessonソフト 10巻入り サービス!! 〈定価¥38,000〉
標準価格合計¥220,600
超特価¥134,800
★クレジット例 頭金¥0 初回¥8,216 2回以降¥6,500×23回



リコー MyRIPORT 20
●文書イメージをフルサイズでレイアウト表示 ●仕上りの美しい24×24ドット印字、音も静かな熱転写プリンタ
定価~~¥198,000~~
★クレジット例 頭金¥0 初回¥10,300 2回以降¥8,200×23回

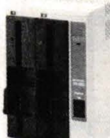


OASYS Lite
豊富な機能で編集も自由自在
富士通/
オアシスライト
¥220,000
●A4判12ページ分も記憶
●しかも電源を切っても内容が消えません●高印字品質24ドット、音の静かな熱転写プリンタ採用
★クレジット例 頭金¥0 初回¥6,670 2回以降¥6,100×35回



YAMAHA YIS604/128 MSX2 新登場!!
本体標準価格
¥99,800

特選品A **exa**
フロッピーディスク
PC用LFD-550IIPC
本体(ケーブル付)+ブランクディスケット10枚
セット超特価
¥87,500 (送料¥1,300)



特選品B **star** プリンター
G-10X PII/FII
定価¥74,800
STAR G-10X-PII/FIIグラフィックプリンター
超特価
¥49,800 送料¥2,000



プリンタ各機種
超特価お問合せ下さい。
●EPSON SP-80 ~~¥56,800~~
●NEC PC-PR201CL ~~¥378,000~~
●NEC PC-PR201 ~~¥298,000~~
●EPSON JP-80 ~~¥158,000~~
●EPSON UP-130K/PC ~~¥298,000~~
●NEC NM-9300S ~~¥253,000~~

超特価組み合わせコーナー!!

富士通 FM-NEW7
本体標準価格~~¥99,800~~
セット内容 ●本体FM-NEW7 ●シャープくし形フィルター採用15インチカラーテレビ&ディスプレイ(15C-D32ビデオ入力端子付)●カラーケーブル●アイワデータレコーダ(DR-2) ●テープ版熱中ゲームソフト(スタコラCRUSH!!)
標準価格合計¥217,200
超特価¥134,600
★クレジット例 頭金¥0 初回¥7,980 2回以降¥6,500×23回



テレビも見れる 2000文字 モニターテレビ

大好評!! 名古屋のマルゼン
只今理由(ワケ)あり超特価実施中!

7/31迄 ★棚ズレ品、箱ナシ品等々理由があるから安いのです。めったに出ない掘り出し品が"ザックザク!!"数に限りがありますのでお早めに!

ボーナスセール同時開催中!! 第2アメ横ビル

7/30迄 ★何と、"第2アメ横ビルに来るだけで得しちゃう"という第2アメ横ボーナスセールを実施中!! 是非ご来店を!!

☎052-263-6162〜3



お申し込みは 現金書留 〒110 東京都台東区上野5-8-11 マルゼンムセン㈱通販部ベーマガ係
銀行振込 第一勧業銀行神田駅前支店 当座124307 丸善無線電機㈱※あらかじめお電話下さい。

★サービス向上のため通販直通電話が設置されました☎03-251-6393へお申込み、お問合わせ下さい。

東京秋葉原本店	☎03(255)4911(代)
東京秋葉原ラジオ会館店	☎03(255)4386
東京秋葉原ラジオセンター店	☎03(255)8976
東京秋葉原万世橋店	☎03(255)6962
大阪日本橋店	☎06(641)0110(代)
名古屋第1アメ横ビル店	☎052(263)1626(代)
名古屋第2アメ横ビル店	☎052(263)6162〜3
東京立川ターミナルビル店	☎0425(27)6211
茨城土浦ターミナルビル店	☎0298(22)7601

データレコーダの経済性とフロッピーディスクの高性能を受けついだ、今 一番コンテンポラリーな記憶装置、クイックディスクドライブユニット。噂が噂を呼んでパソコンキッズの間では、もうすっかり有名になりました。なかでも、片面64KB(両面で128KB)のリード＆ライトをわずか8秒間でやってのける俊敏さと、キーボード入力でオペレイトする簡単操作、そしてこの物価高の世の中で1枚450円で手に入るソフトの安さ、などなどは、既に常識になっているとか。でもQDには、これらハード/ソフト両面に亘るメリットの他にも御紹介したい素晴しい機能が星の数ほどあるのです。MSXのインターフェイスに内蔵されたQD-DOSが生み出した多彩な機能群———。一読すれば、QDが手頃な価格帯で一番デキる記憶装置であると、納得していただけると思うのです。

QD-DOSの採用で、デキること、こんなにたくさんあるのです。

●オートベリファイ

プログラムセーブ後のベリファイを自動化。カセットのようなわずらわしさがなくなり、正確なデータの保存が可能です。(フロッピーディスクのリトライ機能もついています。)

●自動スタート

ファイル名を"AUTO EXEC"としたプログラムは機械語、BASICにかかわらず電源ONのみで、即スタートさせることができます。(LOAD/RUNなどの操作は不要です。)

●画面セーブ

グラフィックを含めて、ディスプレイに表示した画像を、BSAVEコマンドのワンタッチ操作でセーブできます。しかも、画面セーブの範囲は、ほんの一部から画面全体に亘るまでセレクションは自在。画面の呼出しもBLOADコマンドにより、ワンタッチ操作で表示します。

●複数ファイルのセーブ＆ファイルディレクトリー

QD上に記録された複数のファイルの中から特定ファイルを呼出す場合、①QDFILESコマンドによりファイル名一覧を画面上に表示。②目的のファイルの先頭にカーソルを移動。③ファンクションキーをワンプッシュ。このスリーステップの操作でどのプログラムも即スタートできます。

●カセットからQDへの自動転送

CASQDコマンドにより、カセットにセーブされているプログラムを、QDに自動転送できます。しかも、プログラム言語は、機械語でもBASICでもOK。大事な、大事なプログラムがそっくりそのまま、QDで使用できます。



●ファンクションキーの自動設定

QDをパソコンに接続するだけで、CALL RUN、CALL LOAD、CALL SAVEなど使用頻度の高いQD BASICコマンドがファンクションキーに自動設定。買ってつないだその日から、便利なQDの機能が自由に自在に楽しめます。

クイックディスクドライブユニットのその他の特長

●ワークエリアをインターフェイスで確保。

インターフェイスにワークエリア用のRAMを実装してあるため、コンピュータ本体内のRAMはユーザー用に開放されています。

●最大8台までのQDの増設が可能。

コンピュータのスロットを拡張すればQDを最大8台まで増設可能。ドライブ番号を指定することで指定したQDをアクセスします。

メディアの特長

●片面64KB、両面で128KBの充分な容量
●2.8インチのハードケースに封入
●直径わずか2.8インチ、重量12g。
定型郵便でも郵送可能な超小型設計



MSX対応クイックディスクドライブ

QD QDM-01 MSX用

MSXはマイクロソフト社の商標です。

■お求めはお近くのパソコンショップ・量販店へ
発売元 関東電子株式会社
TEL(03)257-6221 (06)632-0207
※ダビングは専用機をご使用く下さい。
お問い合わせは下記まで。
株式会社植山 TEL(0255)25-9666
※当社では、クイックディスクのOEM受注も随時承っております。



各種エレクトロニクス用部品
ミツミパーツ
ミツミ電機株式会社
東京・大阪・ニューヨーク・シカゴ・デュッセルドルフ・香港・台湾・シンガポール・マレーシア・フィリピン・韓国・九州・松山・広島・福井・名古屋・長野・厚木・調布・栃木・矢板・水戸・山形・鶴岡・秋田

このクラスで、一番デキる優等生。

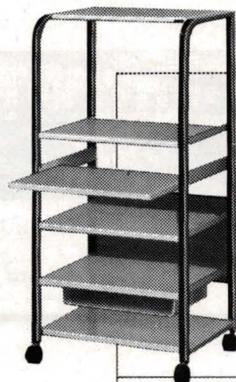
クイック ディスク QD

KOKUYO

機能を追求したパソコンデスク。

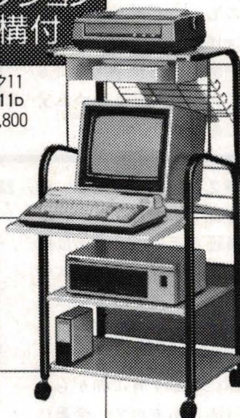
選べる4シリーズ・12タイプ。シンプルフォルムが美しい。

必要に合わせて天板・棚板が可動
アクション機構付



サイズ/585(W)×450〜700(D)×1200(H)㎜
●キーボード天板はスライド式(ストローク250㎜)

◀ デスク11
LD-11D
¥34,800



▶ デスク15
LD-15D
¥39,800
●オプション
用紙受
LZ-10M
¥3,800

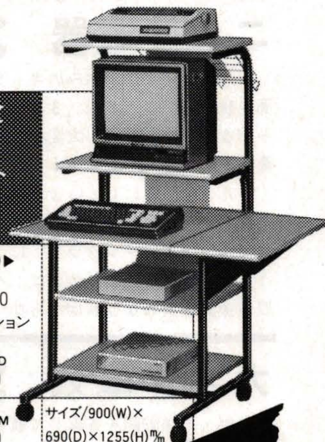
サイズ/585(W)×770(D)×1200(H)㎜
●CRT台は、2段階の高さで0°・7.5°・15°と調節可能。



◀ デスク10
LD-10D
¥31,200

サイズ/585(W)×450〜700(D)×800(H)㎜
●キーボード天板はスライド式(ストローク250㎜)

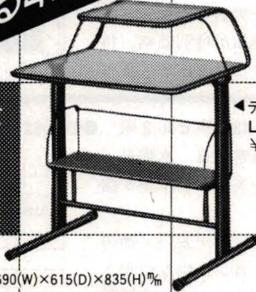
オプション使って自己流に
ユニットタイプ



デスク9▶
LD-9D
¥31,200
●オプション
上棚
LZ-14D
¥9,800
用紙受
LZ-10M
¥3,800
サイドテーブル15
LZ-15D
¥9,800

サイズ/900(W)×690(D)×1255(H)㎜

パソコンに合わせてムダをはぶいた
シンプル設計



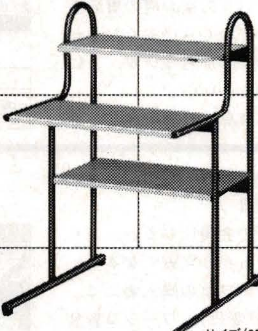
◀デスク7
LD-7D
¥23,800

サイズ/690(W)×615(D)×835(H)㎜



◀デスク8
LD-8D
¥22,800

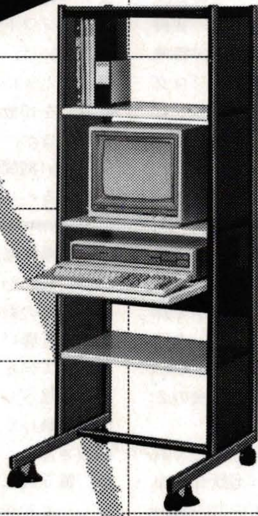
サイズ/600(W)×610(D)×835(H)㎜



◀ デスク6
LD-6D
¥21,800

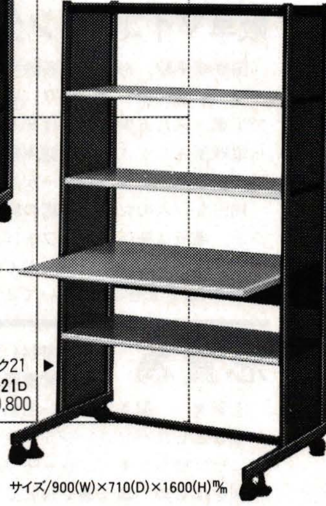
サイズ/655(W)×710(D)×960(H)㎜

自由感覚 組み合わせが楽しい
発展デスク



◀ デスク22
LD-22D
¥44,800

サイズ/600(W)×710(D)×1600(H)㎜



デスク21 ▶
LD-21D
¥49,800

サイズ/900(W)×710(D)×1600(H)㎜

パソコン周辺機器が充実してくると、シンプルで機能的なデスクがほしくなる。コアビットは、そんなあなたの願いをかなえてくれるパソコンデスクです。組み合わせが楽しい発展デスクをはじめ、アクション機構付デスク、オプションを使って自分流に構築できるユニットデスクなど、個性に合わせて選べるワイドバリエーション。コクヨならではのできばえです。
●その他、用途に応じて多数の機種を取り揃えています。

コクヨ コアビット

コクヨ株式会社 ●本社・大阪統括本部〒537大阪市東成区大今里南6丁目1番1号 ☎(06)976-1221 ●東京統括本部・ショールーム〒108東京都港区港南1丁目8番35号 ☎(03)450-5111
●支店/仙台・名古屋・九州 ●お問い合わせは本社家具事業本部ホーム家具部まで

資料請求券
マイコンベーシック
S60.8 コアビット

中京パソコン・ショップ・ニュース

ニシオ電器

●〒508 岐阜県中津川市新町5－20 ●☎05736－6－4048
●営業時間9:30～19:30 ●定休日 第2，第3水曜日

お店ではいま，夏休みのキャンペーン企画を練っているところ。3月に行った“ターボ＆ＳＲフェア”が大変好評だったので，夏休みの時期にも同じような企画が盛りだくさん。楽しみにしていよう。

さて，今回は，このお店のクラブ“テクニカルコンピュータクラブ”について話そう。まず会員になるためには，パソコンか周辺機器を買わなければならないが，ソフトのほか周辺機器，サプライ用品が安く買えるし，イベントがあるときには，必ず招待状が送られてくる。ソフトを買うときには，電波新聞のソフト売筋ベスト5がはってあるので参考にするのもいいだろう。

それからお店では16ビット・パソコンやワープロの展示数が増え，ビジネス用にも力を入れようとしている。お兄さんやお父さんにもぜひ話してあげよう。



カネダ電気

●〒504 岐阜県各務原市蘇原三柿野2丁目 ●☎0583－89－2288
●営業時間 10:00～19:30 ●定休日 水曜日

名鉄・三柿野駅を下車して航空自衛隊岐阜基地方面に進むと，右側にお店の看板が見えてくる。中に入ってすぐ左側がパソコン・コーナーだ。展示してある商品は，パソコンが約20台，ソフトが約1,000本。

休日はいつも，たくさんの友だちがゲームを楽しんでいるけれども，ここでは，パソコンクラブの会員でないと，パソコンにさわったりゲームを楽しんだりすることができないのだ。会員証を手に入れるのは簡単で，兼田（かねだ）さんにたのめばいい。

このほかパソコンか周辺機器5万円以上を買うともらえる，特別会員証は，なんとソフト1割引きの特典付きだ。

お店では，夏休みになる7月下旬からキャンペーンを行う計画があるので，会員になっておくと，おもしろい情報が入ってくるかも知れないぞ。



オガワムセン

●〒503 岐阜県大垣市宮町2－29 ●☎0584－78－6387・7687
●営業時間 10:00～20:00 ●定休日 水曜日

オガワムセンには二つの会員制度がある。周辺機器，プログラム・ソフト（書籍を除く）を買った人に発行する「ユーザー会員証」を持っていると，会員特別割引の特典のほか，本体操作，周辺機器接続，プログラミングの無料相談やプリンタ，フロッピの無料貸しだし，新作ソフト，周辺機器の情報提供が受けられる。

またソフト購入者には，「ソフトユーザー会員証」が発行され，これを持っていると全メーカーのソフトが10％安く買える。ただし「ソフトユーザー会員証」を手に入れるためには，ソフト・テープ，ディスクを買ったときにもらえる「ソフトユーザー会員券」を10枚集めなければならない。

このほか，現在，ボーナス拡売セール市（6/29～7/28）期間中で，全商品が特別価格。持っているパソコンにあきたキミには，買替えの相談にものるそうです。



岐阜マイコンセンター

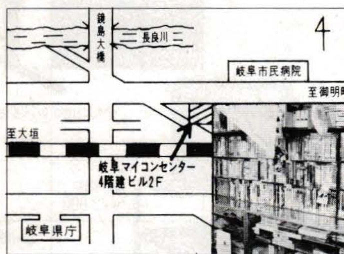
●〒500 岐阜県岐阜市鹿島8－43錦声ビル2階 ●☎0582－51－6338
●営業時間 10:00～20:00 ●定休日 水曜日

国鉄岐阜駅，あるいは名鉄新岐阜駅を降りて，1番線のバスに乗り，森屋のバス停で下車。来た方向に50㍍ばかりもどりながら電器屋さんをさがす。錦声電器商会の2階に岐阜マイコンセンターがある。

知らない人のためにお店の紹介をしておくと，場所は狭いが，ソフトは最新作を中心に約2,000本を展示。ハードもＰＣ－8801mkIISRなど8セットが置いてある。いまはシャープの新製品であるＸ1Ｆのデモが店内で鳴り響いているぞ。

そして何といってもハードが安い。「他の店より展示してあるパソコンは少ないが，値段は負けない」というのはお店の責任者の坂さんのことば。どのくらい安くなるかは，買う人にだけしかわからないが，とにかく一度相談してみるといい。

さあ，キミもいざ岐阜マイコンへ。



志賀為

●〒444 愛知県岡崎市羽根町字東荒子35 ●☎0564－51－3681
●営業時間 10:00～19:00 ●定休日 水曜日

志賀為――聞き慣れない名前ではあるがれっきとしたパソコンショップですよ。お店に行けばわかるが，シャープのＸ1シリーズをはじめ，富士通やＮＥＣのパソコンが店内いっぱいに展示されている。

その志賀為が7月1日から1か月間“Ｘ1サマービッグキャンペーン”と題して売りだしを行っている。何が得かというと，ハード，ソフトが安い。その上，300円をだしてパソコンクラブの会員になると，さらに書籍が3％，ソフトが5％安くなる。

またパソコン，ワープロの購入者には，パソコン教室（毎週日曜日），ワープロ教室（水，日曜日以外）も定期的に行っているので，ハードを有効に生かすことができるぞ。

とにかく“心の満足を売る店”志賀為に一度出かけてみよう。



中京パソコン・ショップ・ニュース

カトー無線パーツセンター

●〒460 愛知県名古屋市中区栄3－32－28カトー無線本館電気館5階●☎052－262－6471●営業時間10:00～19:00 ●年中無休

最寄駅は，地下鉄名城線の矢場町駅。店は，若宮大通りに面していて，大須の玄関口にある。

エスカレーターで5階まで上がると，そこは，パソコン，通信機，パーツのフロアになっていて，正面を向いて左側がパソコン・コーナーになっている。売場が広いということもあって，展示されているパソコンは約30台，ソフトは約2,000本。このほかワープロや専門の書籍があるので，このお店に来れば，何でも揃っちゃうぞ。

行ってみればわかることだが，展示されているパソコンがすべて，デモをやっていて，売場全体がかなりにぎやか。新作ソフトの話題も豊富にあるので，あきるなんてことは絶対にない。大須に出かけたとき，一度のぞいてみるのもいいのではないだろうか。



パソコンショップ・シグマ／Σ

●〒460 愛知県名古屋市中区大須3－30－37●☎052－251－8334 ●営業時間10:00～20:00 ●年中無休

大須にくわしいキミたちなら，なじみのあるパソコン・ショップだろう。ソフトや書籍がメインのショップということもあって，お店に行けば，いまどんなソフトに人気があるか一目でわかる。

例えば最近では，MSXとファミコンのソフトがよく売れていて，MSXでは，ハイドライドとイーアルカンフーだ。7月21日から待望のバンゲリングベイを売りだす。ファミコンではスパルタンX。発売が間近なスターフォースも評判になりそう，ということだ。

書籍関係では，ビジネス用が中心になるが株価チャート分析入門（電波新聞社），ターボパスカルトレーニングブック，インフォーミックス入門が売れている。株価チャートのソフト，PC－8801マシン語入門IIは，入荷しだい店頭に陳列するそうです。お父さんや近所のおじさんにも教えてあげてください。



トピア技研

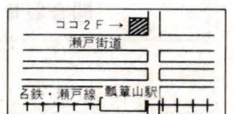
●〒463 愛知県名古屋市守山区守山東山89●☎052－791－1137 ●営業時間 10:00～20:00 ●年中無休

名鉄瀬戸線瓢箪山（ひょうたんやま）駅を下車，瀬戸街道を目指して1分ほど歩いたところに〝でん〟と構えたコメジツビルがある。お店は，その建物の2階にある。

7月1日から9月10日ごろまで，いろんな企画があるので，ぜひ出かけてみよう。

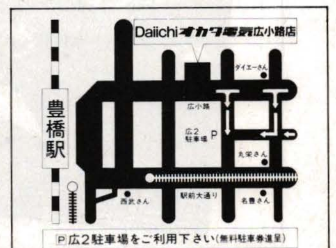
その一つ，〝1周年記念セール〟は，期間が7月1日～31日。ハード・ソフトが特別価格になっていて，買ってくれた人にはスピードくじ付。当たればソフトやサプライ用品（フロッピ・ディスク，プリンタ用紙など）がもらえるぞ。来店した人のために記念品も用意してあるぞ。

また，〝マイコン・ベーシック講座〟は，7月20日～9月10日の隔週の土曜日に行われる，パソコンを真剣に勉強しようとする人のための講座です。MSXはじめ，PC－8001／9801F，FM－NEW7／77を準備して待ってるそうだから，友達をさそって参加してみよう。






3Fパソコンコーナー



ビットラン

●〒327 栃木県佐野市富岡町1418番地 ●☎0283−24−8313(コンピュータ・コーナー着信専用)
●営業時間 10:00〜19:30 ●定休日 木曜日

国道50号線から田沼方面に向かう環状線沿いの浅沼町交差点の近くに白いモダンな建物が見える。それがビットランだ。"パソコンを走らせる"という意味を持つホーム・エレクトロニクス・ショップだ。

パソコン・コーナーは栃木県下でもかなり広いスペースで，いつでも自由にソフトのデモが楽しめるのもいい。

パソコンの展示台数は20台，ソフトはファミコン用も含めて1,500本，書籍は2,000冊にも及ぶ。ホビーでもビジネスでもソフトの面倒をよくみてくれるから，安心して相談できますよ。

とにかく店は広く，パソコン以外にファクシミリ，ワープロも並び，ビデオやオーディオ，ビデオディスクもある。エレクトロニクスが満喫できる店だ。パソコンの担当は横山さん。気がるに声をかけてみよう。



BASIC HOUSE

●〒320 栃木県宇都宮市桜3−2−17太平住宅ビル3階 ●☎0286−33−1994
●営業時間 9:00〜19:00 ●定休日 水曜日

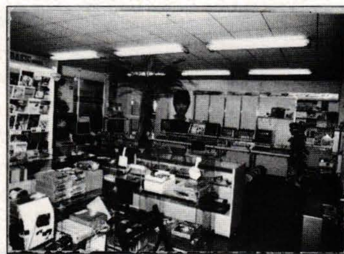
人気のＸⅠシリーズから今や超大人気のファミリーコンピュータまで取扱っていて全国どこでも通信販売ＯＫ！というお店がある。それがＢＡＳＩＣ ＨＯＵＳＥだ。

お店の中は，小学生から大人まで，いつも大にぎわい。ゲーム・ソフトも500本を展示しているぞ。ハードのほうもフリー開放。自分の望んでいるものが実際自由にさわって選べるのがまたいい。

このお店の母体は，計測技研という会社。お店も，ビジネス志向が強い。しかし，「最近は，店売りも重視して，ホビーのお客を大事にしている」とは，高橋社長さん（写真）。



さあ，キミも，夏休みはＸⅠとファミコンで十分エンジョイしよう。



★本コーナーに掲載希望の販売店様は編集部「パソコン・ショップ・ニュース」係にお問合わせください。 ☎03−445−6111

ソフトの宝庫

マイコンBASICマガジンバックナンバー

掲載機種別早見表

「○○のプログラムは何月号から載っているんですか？」こんな問い合わせが編集部にはたくさんきます。たしかに、せっかくバックナンバーを手に入れても、お目あてのプログラムがなくてはがっかりですね。この早見表なら、毎号の掲載機種も特集の内容も一目でばっちり!!わかります。

影：へえ～っ、ベーマガってこんなに成長したんだね!!

定価は83年10月号までが１冊 300円、83年11月号からは350円となっています。

★バックナンバーの入手方法

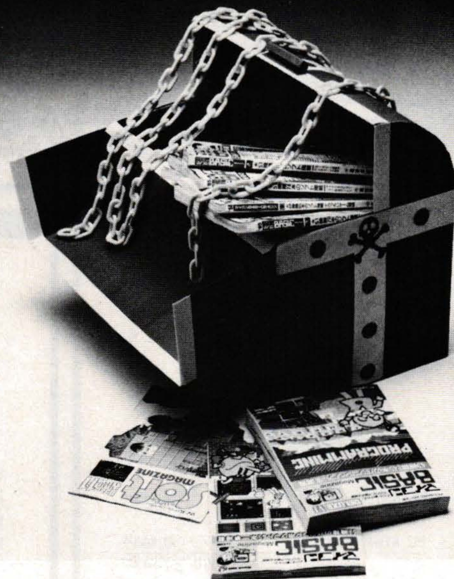
①書店への注文

これが一番安上がりです。お近くの書店へ行き、買いたいバックナンバーを注文すれば、２週間くらいで取寄せてもらうことができます。必要なのは本代だけですみますよ。**右の注文書**を切り取って本屋さんへ持っていきましょう。

②通信販売

電波新聞社の出版販売部へ送金して注文する方法です。この場合は、送料がかかります。１冊70円、２冊120円、３冊350円、４冊400円となっています。

送金方法は現金書留や本誌の中にとじ込まれている振替用紙を利用してください。振替を利用すると、送金手数料は不要になります。



	'83								'84									'85						
	4	5	6	7	8	9	10	11	4	5	6	7	8	9	10	11	12	1	2	3	4	5	6	7
	移植テク⑨メモリ・マップってなんだろう?	移植テク⑩ダンプ・リストってなんだ?	移植テク⑪パソコン・サウンド研究	移植テク⑫保存版!!BASIC方言辞典	移植テク⑬保存版!!BASIC方言辞典パートII	移植テク⑭エラーメッセージでバグ退治	移植テク⑮フロッピーなんて怖くない	移植テク⑯フロッピーなんて怖くないパートII	移植テク㉑Dr・Dのマシン語寺子屋／BIGプロレスリング解せき	移植テク㉒Dr・Dのマシン語寺子屋II／スーパーゼビウス紹介!	移植テク㉓円治佐一「グラフィック万才!パートII」／ギャプラス・DIG DUG紹介	移植テク㉔ゲームの作りかた教えます／惑星メフィス解せき!	移植テク㉕Dr・Dのマシン語寺子屋III／サラダの国のトマト姫解せき	移植テク㉖デバグ完全マスター／ドルアーガの塔・サンダーストーム解せき	移植テク㉗画面設定マスター／バックランド・ロードランナー解せき	移植テク㉘UFOゲームの作り方／バックランド㊙テク／サザンクロス解せき	移植テク㉙モニタコマンドの使いかた／サザンクロス解せき／グロブダ紹介	移植テク㉚ゲームのキャラクタアニメ／新竹取物語解せき	移植テク㉛追いかけゲームの作りかた／ドルアーガの塔全面解せき	移植テク㉜ゲームのスコア性／トリップ別バックランド攻略法・英雄伝説サーガ	移植テク㉝エラー・メッセージ解説／ロードランナーII・ドラゴンバスター・暗黒星雲解せき	移植テク㉞ナイコンクラブ物語／ロードランナーII・ピットフォールII・はありいふおっくす解せき	移植テク㉟コックピット・ゲームの作りかた／Dig DugII・タイムトンネル解せき	移植テク㊱掲載ゲームがグーンとおもしろくなる／メトロクロス解せき(ストーリーマンガ付き)・タイムトンネル解せき
APPLEII/IIc		★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★			★	★	★	★
BMJr./LII2	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★
BMLIII/MK5	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★
コモドール64	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★
FM-7/77	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★
FP-1000/1100	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★
RX-78		★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★
JR-100	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★
JR-200	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★
MSX		★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★
M5	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★
MAXMACHINE	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★
MULTI8		★	★		★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★
MZ-K/1200/700/(1500)	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★
MZ-80B/2000	★			★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★
MZ-2200				★			★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★
MZ-5500		★	★	★				★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★
PASOPIA(T)/5	★				★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★
PASOPIA7		★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★
PC-6001	★			★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★
PC-6001mkII/6601		★	★	★		★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★
PC-8001	★			★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★
PC-8001mkII		★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★
PC-8801/mkII	★		★		★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★
PC-9801/E/F		★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★
ぴゅう太	★			★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★
SC-3000		★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★
SMC-70/777	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★
VIC-1001	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★
X1/C/D/(ターボ)	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★
ZX-81	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★						
HC-20				★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★							
JR-800	★			★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★
PC-8201	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★
FX-702P	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★
PASOPIAmini	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★							
PB-100	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★
PC-1211	★	★	★	★	★	★	★	★																
PC-1245									★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★
PC-1500	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★
PC-2001	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★
ファミリーコンピュータ/CI													★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★
S1														★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★
JX																		★	★	★	★	★	★	★

▼この注文書を切り取って本屋さんへ

注文書

帖合書店名		
書名		発売元
マイコンBASICマガジン　年　月号	部	㈱電波新聞社
注文日　月　日		
注文者住所氏名		

通信販売 ジャスコ COMPUTER VISUAL & AUDIO

CVA秋葉原

1. 全国無料配達
2. 低金利クレジット
3. 頭金なしで商品先どり
4. 完全保証
5. 日・祭日も営業

※初回支払は端数がプラスされます。

ジャスコCVA秋葉原店開店1周年記念セール

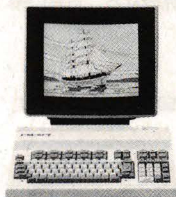
NEC PC-8801mkⅡSR



PC-8801mkⅡSR model30(本体) (ミニフロッピーディスクドライブ2台実装)	258,000円
PC-KD852(ディスプレイ)	99,800円
合計標準価格	~~357,800円~~

現金販売価格 298,000円

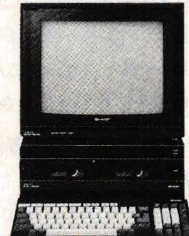
富士通 FM-NEW7



MB2595(本体)	99,800円
MB27343(14インチカラーCRT)	67,800円
MB26512(カラーCRTケーブル)	1,800円
MB27501(データレコーダ)	12,800円
合計標準価格	~~182,200円~~

現金販売価格 139,800円

SHARP X1 turbo



CZ-852C(本体・モデル30)	278,000円
CZ-850D(15インチカラーディスプレイテレビ)	129,800円
合計標準価格	~~407,800円~~

現金販売価格 329,000円

FM-77L4

MB25260(本体)	238,000円
MB27331(14インチカラーCRTディスプレイ)	109,800円
合計標準価格	~~347,800円~~

●20回支払(ボーナス併用)例 月々8,700円 ㊡5万×3回
●48回均等支払例 月々7,800円

PC-6601SR

PC6601SR	155,000円
PC-TV151	94,800円
合計標準価格	~~249,800円~~

●20回支払(ボーナス併用)例 月々7,300円 ㊡3万×3回
●48回均等支払例 月々5,700円

PC-6001mkⅡSR

PC6001mkⅡSR	89,800円
PC-KD252	67,800円
合計標準価格	~~157,600円~~

●20回支払(ボーナス併用)例 月々4,000円 ㊡2万×3回
●48回均等支払例 月々3,400円

特別お買得品

台数に限り有

Victor HC-60
定価 64,800円
現金販売価格 44,800円

Canon PW-10 (ケース付)
定価148,000円
現金販売価格 99,800円

■フロッピーディスク

50枚以上は送料無料

メーカー名:マクセル、フジ、メモレックス、IBM、TDK、DATALIFE、コニカ、コスモ、PUREFLEX

CVA特価(10枚組み)

MD-2D	2,800円〜5,000円
MD-2DD	3,900円〜8,000円
3.5インチ	6,500円より
MD-2HD	6,900円〜9,500円
FD-256D	5,000円〜9,000円

MSX

National FS-4000
定価~~106,000円~~
●36回均等支払例 月々3,000円

YAMAHA ホームパーソナルコンピュータ **YIS604/128**
定価~~99,800円~~
●20回均等支払例 月々4,900円

ワープロシステム

東芝 HX-21

HX-21(本体)	79,800円
HX-M200(漢字ROMカートリッジ)	29,800円
HX-P550(ドットプリンタ)	84,800円
HX-P501(プリンタケーブル)	5,000円
HX-C800(データレコーダ)	12,800円
HX-T300(アンテナ切換器)	1,500円
合計標準価格	~~213,700円~~

●48回均等支払例 月々4,900円

■本体

メーカー名	型番	標準価格	均等支払例
カシオ	PV-16	~~29,800円~~	8,400円×3回
キャノン	V-8	~~39,800円~~	3,300円×10回
ナショナル	CF-1200	~~43,800円~~	4,100円×10回
三洋	MPC-3	~~46,800円~~	4,200円×10回
ソニー	HB-101	~~46,800円~~	4,200円×10回
三洋	MPC-6	~~55,800円~~	3,400円×15回
ナショナル	CF-2700	~~59,800円~~	3,600円×15回
ソニー	HB-201	~~59,800円~~	3,600円×15回
ヤマハ	YIS-503Ⅱ	~~59,800円~~	3,800円×15回
日立	MB-H2	~~79,800円~~	4,700円×15回
ナショナル	CF-3000	~~79,800円~~	4,900円×15回
ビクター	HC-7	~~84,800円~~	3,900円×20回
パイオニア	PX-7	~~89,800円~~	4,300円×20回
ソニー	HB-701FD	~~148,000円~~	7,200円×20回
ナショナル	CF-3300	~~148,000円~~	7,200円×20回

MSX2 予約受付中

ヤマハ	CX-7M	標準価格~~128,000円~~
東芝	HX-23	標準価格~~99,800円~~
	HX-23F	標準価格~~108,000円~~

パソコンのことならハードからソフトまで、何でも揃う。

CVA秋葉原店

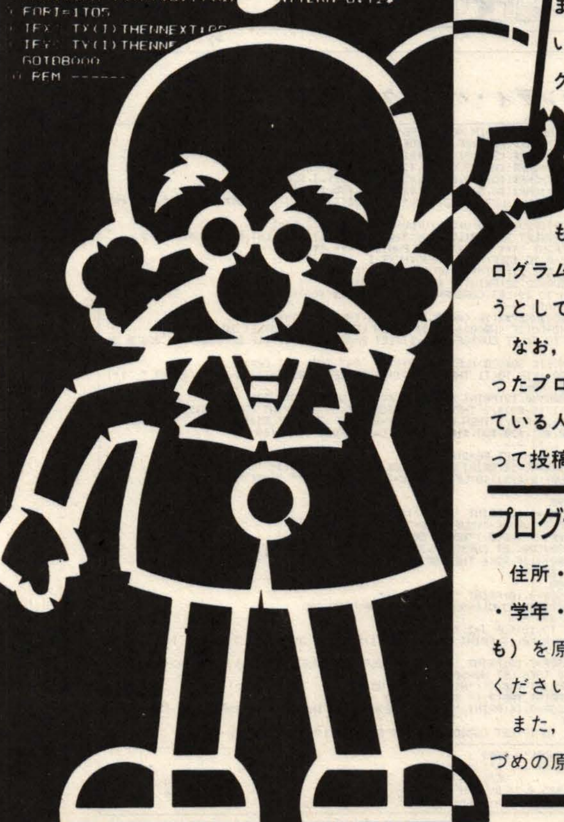
●パソコン教室開催中(パソコンらくらくレッスン使用)
●営業時間/10:00AM〜7:00PM
〒101 東京都千代田区外神田4-4-2 TEL03(258)3711



通信販売のお申し込みは今すぐお電話で!!
マイコンベーシック係まで。受付時間 10:00AM〜7:00PM

東京03(258)3710(代)

BM特選プログラムコーナー



本コーナーは，ロードがしやすい，短く，しかも楽しい内容のソフトを選んで掲載しています。手近にあるパソコンに入力してください。

パソコンへの入力方法は簡単です。紹介してあるプログラム・リストをキー・ボードから入力していけばよいのです。

それぞれの記事には，プログラムを実行させるときの注意点や，プログラムの内容，プログラムの改造方法などが紹介されていますから，よく読んでください。

また，"CHECKER FLAG"というコーナーがあり，デバッグ博士ことDr. Dがそれぞれのプログラムについて批評を加えています。口が悪い人なので，かなりキツイこともいっていますが，自分でプログラムを作ったり，これから作ろうとしている人には役立つでしょう。

なお，このコーナーに，自分の作ったプログラムを投稿しようと考えている人は以下のようなきまりを守って投稿してください。

プログラム投稿者へのお願い

住所・氏名・年令・職業(学校名)・学年・電話番号（連絡のつく時間も）を原稿にかならず書いておいてください。

また，プログラムの説明を 400字づめの原稿用紙２枚～４枚くらいにまとめてください。説明には①内容②使いかた・遊びかた，③操作方法，④プログラムのしくみ（変数表，フローチャートなどもあるとよい)，⑤プログラムの具体的な入力方法，⑥改造のアドバイス，などを書きます。Ⓐ使用機種名，Ⓑ言語，モード（例N88ＳＲベーシック)，ページ等Ⓒメモリの容量も忘れずに書いてください。原稿用紙は，なるべく横書きのものを使ってください。

プログラムは，できるだけテープにセーブしたものを送ってください。ミスを防ぐためにかならずチェックし，２～３回入れてもらえば安心です。テープのラベルにもプログラム名，自分の住所氏名を書き込み，必要な機種ではファイル名も記入しておいてください。フロッピ・ディスクによる投稿も可。

内容は，オリジナルのもので，未発表のものにかぎります。もし参考にした記事や本がありましたら雑誌名，書名，筆者名，号数，ページ数記事のタイトルなどを明記してください。

お送りいただいたテープや原稿はお返しできませんので，あらかじめコピーしておいてください。

掲載されたプログラムに対しては規定の原稿料をおしはらいし，掲載誌をお送りします。　編集部

★愛読者カードについている応募カードも忘れずに同封してください。

ベーシックマスターJr./LII2用

キャンディ・パニック

本田　実

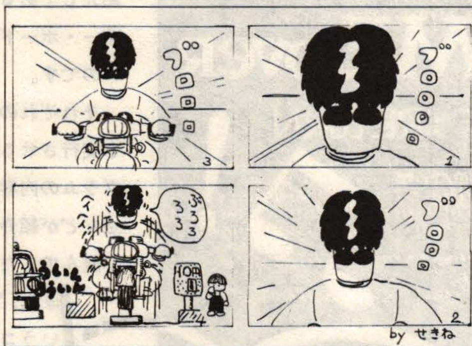


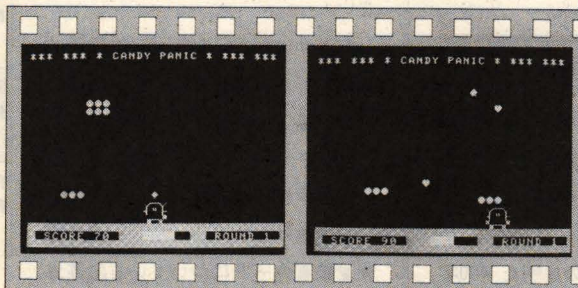
ポッ君を，＜＞で左右に動かして，空から降ってくるキャンディ（♧◇♡♤，それぞれ10～40点）を，受けとめてください。三連石（●●●）にぶつかると，アウトです。

下に表示されている，タイム・ゲージがなくなると1面クリアで，ボーナスが入り，5面クリアでゲーム終了です。

《第1表》変数表

M0$()	自分キャラ
F0$()	足キャラ
S0$()	サウンド
E5$()	障害物
T0, T1	タイム用変数
X0	自分X座標
C0	カウンタ
D0	移動増減量
F0	パラメータ　1CLR：2死んだ
S0	スコア
H0	ハイ・スコア
R0	ラウンド
A$, A, B, I, J	汎用





《写真1》ひたすらキャンディを食べるのだ

《写真2》食べちゃダメ!! それは石ですぞ

キャンディ・パニックのプログラム・リスト

```
 10 CLEAR :RANDOMIZE :DIM M0$(4),F0$(4),S0$(3)
 20 LET M0$(1)=CHR$($20,$8F,$85,$8E,$20,$A,8,8,8,8,8,$20,$88,$22,$8A,$20)
 30 LET M0$(2)=CHR$($20,$91,$85,$91,$20,$A,8,8,8,8,8,$20,$86,$22,$86,$20)
 40 LET F0$(1)=CHR$($A,8,8,8,8,8,$20,1,$C,$85,1,8,$20)
 50 LET F0$(2)=CHR$($A,8,8,8,8,8,$20,1,6,$85,1,3,$20)
 60 LET F0$(3)=CHR$($A,8,8,8,8,8,$20,1,$C,$85,1,3,$20)
 70 LET S0$(1)="U≡":LET S0$(2)="Uト":LET S0$(3)="UシUソ":LET E5$=CHR$($95,$95,$95
):LET H0=0
 80 MUSIC T2P4ソP2ソフミソラシUトUトUトUトUトシUト:LET S0=0:LET R0=1
 90 LET T0=180:LET T1=150:LET X0=15:LET C0=1:LET D0=1:LET F0=0:MUSIC T1P0
100 CLEAR :PRINT "*** *** * CANDY PANIC * *** ***"
110 FOR I=$3A0 TO $3FF:POKE I,$9D:NEXT I
120 LET CURSOR=1,22:PRINT " SCORE";S0;" ";
130 LET CURSOR=22,22:PRINT " ROUND";R0;" ";
140 FOR I=14 TO 19:LET CURSOR=I,22:PRINT CHR$($60);:NEXT I
150 REM --- MAIN ---
160 LET A=ASC(INKEY$):IF (A=$2C)+(A=$2E) THEN LET D0=A-$2D
170 LET X0=X0+D0:IF (X0<0)+(X0>27) THEN LET D0=D0*(-1):LET X0=X0+D0
180 FOR I=1 TO 3:LET CURSOR=X0+I,17:LET B=ASC(CURSOR$):IF B<>$20 THEN GOSUB 26
0
190 NEXT I:MUSIC S0$(C0):LET C0=C0+1:IF C0=3 THEN LET C0=1
200 LET T0=T0-1:IF T0<T1 THEN LET T1=T1-30:LET CURSOR=T1/30+15,22:PRINT " ";:I
F T0<0 THEN LET F0=1
210 LET CURSOR=X0,18:PRINT M0$(1)+F0$(C0);:ON F0 GOTO 300,410
220 IF RND(1)>(5-R0)*.2 THEN LET CURSOR=RND(31),2:PRINT CHR$($96+RND(4));
230 IF RND(1)>1-R0*.1 THEN LET CURSOR=RND(29),2:PRINT E5$;
240 POKE $3B,$01,$20,$03,$1F,$01,$40:CALL $F009:GOTO 160
250 REM --- ハンテイ ---
260 IF B=$95 THEN LET F0=2:RETURN
270 LET CURSOR=X0,18:PRINT M0$(2)+F0$(3);:MUSIC S0$(3)
280 LET S0=S0+(B-$95)*10:LET CURSOR=7,22:PRINT S0;" ";:RETURN
290 REM --- CLR ---
300 GOSUB 490
310 LET CURSOR=9,10:PRINT "ROUND";R0;" CLEAR"
320 LET A$="T2P2ソRソフミソ":MUSIC A$+"フRトRフR"+A$+"P8Uト"
330 PRINT :PRINT TAB(9);"BONUS 500 PTS":MUSIC R
340 LET S0=S0+500:LET CURSOR=7,22:PRINT S0;" ";:MUSIC Q2P8UシRT1Q0P0
350 LET R0=R0+1:IF R0<6 THEN GOTO 90
360 REM --- END ---
370 GOSUB 490
380 LET CURSOR=9,10:PRINT "   オ シ マ イ"
390 MUSIC Q2T3P4ソフミフソUトシソラソフミソRラシP8UトRQ0:GOTO 440
400 REM --- オワリ ---
410 FOR I=1 TO 10:FOR J=2 TO 1 STEP -1
420 LET CURSOR=X0,18:PRINT M0$(J)+F0$(J);:MUSIC S0$(J):NEXT J:NEXT I:GOSUB 490

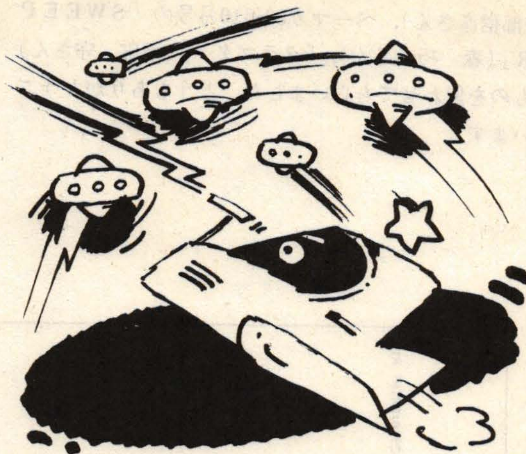
430 LET CURSOR=7,10:PRINT "*** GAME OVER ***":MUSIC T2P2トレミフトレミフソラソフソRUト
440 IF H0<S0 THEN LET H0=S0
450 PRINT :PRINT TAB(7);"HI-SCORE =";H0
460 PRINT :PRINT TAB(9);" SCORE =";S0
470 LET CURSOR=9,16:PRINT "PUSH[SPACE]KEY":IF INKEY$<>" " THEN GOTO 470
480 GOTO 80
490 FOR I=1 TO 17:LET CURSOR=I:PRINT SPC$(32);:NEXT I:RETURN
500 REM --------------------
510 REM *  PHOCK'N PART 1  *
520 REM *  キャンディー パニック  *
530 REM *          VER1.1  *
540 REM * 1985.4.28 BY.M.H *
550 REM --------------------
```


《OFコーナー》　もう夏バテしてる人，いませんか？　そんな人は，このコーナーを読むと一発！　頭がフィーバーしてエネルギーが爆発することまちがいなしです。では，今月もみなさんのご意見を発表しましょう！

ベーシックマスターJr.用

CRISIS EARTH
(クライシス アース)

上原　忠弘



●STORY

30××年，地球の「メルシス・クリスタル」をうばいに，「メカエイリアム」が攻めこんできた。きみも最新鋭のビーム砲に乗りこむが，「メカエイリアム」の武装は非常にあつく，破壊することは不可能だ。仲間もつぎつぎにやられていく……。

ふときみは，ある考えがうかんだ。きみは流れてきた「メルシス・クリスタル」に向かって，ビームを放った。すると，どうだろう！　どうやっても「メルシス・クリスタル」から取りだすことのできなかったエネルギーを，「メカエイリアム」に向けて発射することができたのである。

さあ，きみは「メルシス・クリスタル」の力をかりて，地球を守ることができるか！

●HOW TO PLAY

単純な内容で，ビーム砲を動かし「メルシス・クリスタル」に当てて，なおかつ「メカエイリアム」を破壊するゲームです。[,]で左，[.]で右，スペース・キーでビームです。

なお，「メカエイリアム」の数は1面で8，2面で6，3面で4，4面で2で，またもとにもどります。また，ビームだけでも「メカエイリアム」を後退させることができます。

最初は15破壊すれば，面クリアです。また増えていきます。

●PROGRAM

このゲームは，マシン語とベーシックでなり立っています。マシン語のアドレスは，2000～22B5です。

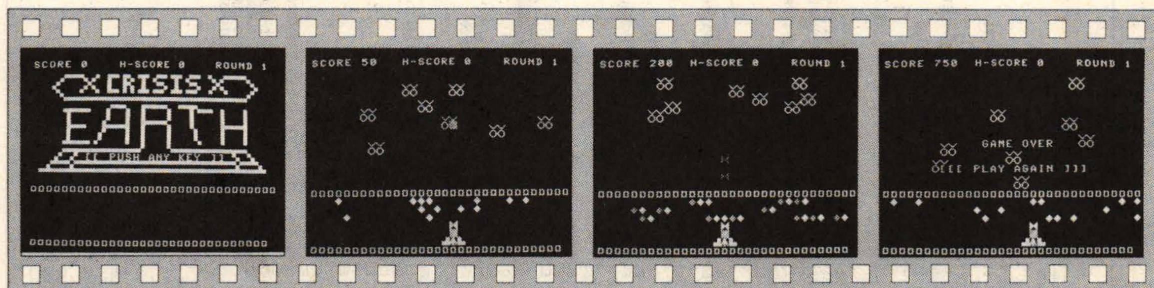
さて，マシン語はビーム砲の動きと，効果音と，「メルシス・クリスタル」の移動，タイトルに使っています。ビーム砲は，ビームと移動を両方読みこめます。

効果音は，一種のレーダーの働きをしていて，「メカエイリアム」が降りてくるにしたがって，音が高くなります。

ベーシックは，ビーム移動，エイリアン，その他をうけもっています。

★P. S

このゲームは，ベーマガ83年11月号の「TORTIRE」(常田直登さん) のアイデアをかなりもらいました。あと効果音については，I/O別冊のベーシックマスター活用研究「MISSION TREASURY」



《写真1》ステキなタイトル画面です　《写真2》攻めくるメカエイリアムを撃つ！　《写真3》ビームでメカエイリアムを後退させる　《写真4》キミはなん面までクリアできるかな？

★ラ製付録時代からのベーマガの置き場所に困っております。誰かよい案を。(愛知県西春日井郡・メモリー17才)……【影：困ったときは私にデンワください。編：で，どうすんの？影：1人より2人で困ってあげる♡】

（安部信彦さん），ベーマガ83年10月号の「SWEEPER」（森　巧尚さん），「クラプター」（平田　守さん）のものを使わせてもらいました。どうもありがとうございます。

CHECKER FLAG

Dr.D：だいぶ前にも，こんなゲームがあったようだが，スピードではこの作品のほうが勝っているな。

影：シューティング・ゲームのおもしろさを，コンパクトにまとめてるのがいいね。

《リスト1》メイン・プログラムのリスト

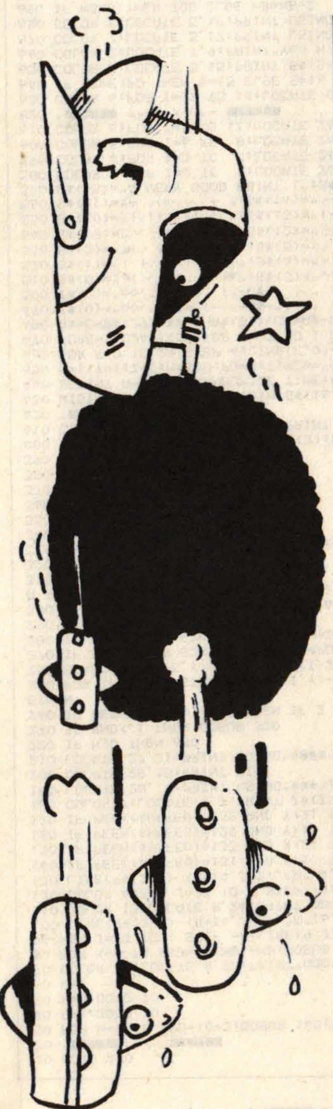
```
10 REM <<<<<<<<<<CRISIS EARTH>>>>>>>>>>
20 FOR A=1 TO 10
30 LET H=0:CALL $E14F:RANDOMIZE
40 GOSUB 1380
50 GOSUB 830
60 FOR A=1 TO 10
70 GOTO 720
80 NEXT A
90 REM [[[[[[[[[[ﾋﾞｰﾑﾎｳ MOVE]]]]]]]]]]]
100 POKE $206D,X,F
110 CALL $2072
120 LET X=PEEK($206D):LET F=PEEK($206E):LET X1=PEEK($206F)
130 RETURN
140 REM [[[[[[[[[[ﾋﾞｰﾑ]]]]]]]]]]]]]]]]]
150 FOR A=1 TO B
160 LET Y1=Y1-1
170 LET CURSOR=X1,Y1:LET Q$=CURSOR$:IF Q$<>" " THEN LET A=B:GOTO 190
180 PRINT C$(F);
190 NEXT A
200 IF Q$=CHR$($94) THEN GOTO 250
210 IF Q$="□" THEN LET B=14:LET CURSOR=X1,Y1+1:PRINT " ";:LET Y1=15:GOTO 240
220 IF Q$=CHR$($97) THEN LET F=2:LET B=14:LET CURSOR=X1,Y1+1:PRINT " ";:LET Y1
=15:GOTO 240
230 IF B=14 THEN LET F=0:LET CURSOR=X1,1:PRINT " ";:LET Y1=20:LET B=4
240 RETURN
250 LET CURSOR=X1,Y1:PRINT CHR$($9D);
260 LET CURSOR=X1,Y1+1:PRINT " ";
270 POKE $EE80,$FF,0,$FF,0
280 FOR A=1 TO P
290 IF (E1(A)=X1)*(E2(A)=Y1)+(E1(A)+1=X1)*(E2(A)=Y1) THEN LET A1=A:LET A=8
300 NEXT A
310 IF F=1 THEN GOTO 390
320 POKE $EE80,$FF,0,$FF,0
330 LET CURSOR=E1(A1),E2(A1):PRINT B2$;
340 LET E1(A1)=E5(A1):LET E2(A1)=2
350 LET F=0:LET S=S+100:LET B=4:LET Y1=20:LET L=L+1
360 POKE $2013+A1,2
370 CALL $202C
380 RETURN
390 LET CURSOR=E1(A1),E2(A1):PRINT B2$;
400 LET E3=E1(A1):LET E4=E2(A1)
410 LET E2(A1)=E2(A1)-(E2(A1)>4)
420 LET CURSOR=E1(A1),E2(A1)-1:LET Q1=ASC(CURSOR$)
430 LET CURSOR=E1(A1)+1,E2(A1)-1:LET Q2=ASC(CURSOR$)
440 IF (Q1=32)*(Q2=32) THEN GOTO 460
450 LET E1(A1)=E3:LET E2(A1)=E4
460 LET CURSOR=E1(A1),E2(A1):PRINT B1$;
470 LET F=0:LET S=S+10:LET B=4:LET Y1=20
480 POKE $2013+A1,E2(A1)
490 CALL $201C
500 RETURN
510 REM [[[[[[[[[[ﾒｶｲｲｿﾞｳ]]]]]]]]]]]]]]]]
520 LET W=INT(RND(P))+1
530 LET CURSOR=E1(W),E2(W):PRINT B2$;
540 LET E3=E1(W):LET E4=E2(W)
550 LET V=INT(RND(3))+1
560 LET E2(W)=E2(W)+1
570 ON V GOTO 590,610
580 LET Q3=32:GOTO 630
590 LET E1(W)=E1(W)+(E1(W)<30)
600 LET CURSOR=E1(W)+1,E2(W)-1:LET Q3=ASC(CURSOR$):GOTO 630
610 LET E1(W)=E1(W)-(E1(W)>0)
620 LET CURSOR=E1(W),E2(W)-1:LET Q3=ASC(CURSOR$)
630 LET CURSOR=E1(W),E2(W):LET Q1=ASC(CURSOR$)
640 LET CURSOR=E1(W)+1,E2(W):LET Q2=ASC(CURSOR$)
650 IF (Q1=32)*(Q2=32)*(Q3=32) THEN GOTO 670
660 LET E1(W)=E3:LET E2(W)=E4
670 LET CURSOR=E1(W),E2(W):PRINT B1$;
680 POKE $2013,E2(W)
690 POKE $2013+W,E2(W)
700 CALL $201C
710 RETURN
720 REM [[[[[[[[[[MAIN]]]]]]]]]]]]]]]]]
730 GOSUB 90
740 IF F<>0 THEN GOSUB 140
750 GOSUB 510
760 CALL $2000
770 GOSUB 90
780 LET CURSOR=5,0:PRINT S;
790 IF E2(W)=15 THEN GOTO 1260
800 IF L=L1 THEN GOTO 1120
810 CALL $2046
820 GOTO 720
830 REM [[[[[[[[[[ｶﾞﾒﾝ]]]]]]]]]]]]]]]]]
840 CLEAR
850 POKE $E890,7,0,1
860 LET CURSOR=0,0:PRINT "SCORE      H-SCORE      ROUND   ";
870 LET CURSOR=5,0:PRINT S;:LET CURSOR=18,0:PRINT H;:LET CURSOR=29,0:PRINT R;
880 POKE $E890,1
890 LET CURSOR=0,16:PRINT "□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□";
900 FOR A=17 TO 19
910 POKE $E890,$26
920 LET CURSOR=0,A:PRINT SPC$(32)
930 NEXT A
940 FOR A=20 TO 22
950 POKE $E890,$61
960 LET CURSOR=0,A:PRINT SPC$(32);
970 NEXT A
980 POKE $E890,$62
990 LET CURSOR=0,23:PRINT "□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□";
1000 POKE $E890,3
1010 POKE $3B,$20,$F5,$22,$94,1,$40:CALL $F009
1020 LET CURSOR=7,12:POKE $E890,9:PRINT "[[ PUSH ANY KEY ]]";
1030 MUSIC Q2T1P0ｿUﾄU≡UｿU≡UﾄｿP5Uﾗ
1040 IF INKEY$=CHR$(0) THEN GOTO 1030
1050 FOR A=1 TO 15
1060 POKE $E890,3
1070 LET CURSOR=0,A:PRINT SPC$(32)
1080 NEXT A
1090 POKE $E892,0
1100 GOSUB 1460
1110 RETURN
1120 REM [[[[[[[[[[ROUND CLEAR]]]]]]]]]]]
1130 FOR A=1 TO 15
1140 POKE $3B,1,$40,2,$FF,1,$20:CALL $F009
1150 CALL $F518:CALL $F518
1160 NEXT A
1170 LET CURSOR=5,14:PRINT "[[[ ROUND ";R;" .CLEAR ]]]"
1180 FOR A=1 TO 15
1190 FOR A0=1 TO 30:NEXT A0
1200 POKE $3B,1,$40,2,$FF,1,$20:CALL $F009
1210 NEXT A
1220 POKE $2054,$C0
1230 LET R=R+1:LET R1=R1-1:IF R1=0 THEN LET R1=4
1240 GOSUB 830
1250 GOTO 720
1260 REM [[[[[[[[[[[GAME OVER]]]]]]]]]]]]]
1270 LET CURSOR=12,10:PRINT "GAME OVER"
1280 LET CURSOR=7,13:PRINT "[[[ PLAY AGAIN ]]]"
1290 MUSIC Q2T1P0ｼ#ﾗﾗ#ｿｿ#ﾌﾌﾐ#ﾚﾚ#ﾄP4R
1300 CALL $F518:CALL $F518
1310 IF INKEY$="Y" THEN GOTO 1340
1320 IF INKEY$="N" THEN POKE $E890,7,0,1:END
1330 GOTO 1290
1340 IF S>H THEN LET H=S
1350 LET S=0:LET R=1:LET R1=4:LET L1=10
1360 GOSUB 830
1370 GOTO 720
1380 REM [[[[[[[[[[ｼｮｷ1]]]]]]]]]]]]]]]]]]
1390 DIM E1(8),E2(8),E5(8),C$(2)
1400 FOR A=1 TO 8:READ E5(A):NEXT A
1410 LET B1$=CHR$($94,$94,$B,8,8,$91,$91)
1420 LET B2$=CHR$(32,32,$B,8,8,32,32)
1430 LET C$(1)=CHR$($FE,$A,8,32):LET C$(2)=CHR$($97,$A,8,32)
1440 LET S=0:LET R=1:LET R1=4:LET L1=10
1450 RETURN
1460 REM [[[[[[[[[[ｼｮｷ2]]]]]]]]]]]]]]]]]]
1470 LET X=15:LET Y1=20:LET F=0:LET B=4:LET L=0
1480 FOR A=1 TO 8
1490 LET E1(A)=E5(A):LET E2(A)=2
1500 POKE $2013+A,2
1510 NEXT A
1520 LET P=R1*2
1530 IF P=8 THEN LET L1=L1+5
1540 FOR A=1 TO 15
1550 LET CURSOR=INT(RND(32)),INT(RND(3))+17:PRINT CHR$($97);
1560 NEXT A
1570 POKE $2012,2
1580 RETURN
1590 DATA 14,17,20,11,23,8,26,5
```


★ぼくは，はじめてベーマガを買ったとき，編さんと編集長は同一人物かと思ってた。（神奈川県横浜市・鶴島博伸13才）……【**編**：やがては私も編集長，ナハハ。**影**：やがては私もー。**編**：変質者。**影**：いまも編室者なの😢】

《リスト2》マシン語のリスト(MONでモニタ・モードから入力します)

2000	CE	03	7F	E6	00	09	A6	00
2008	A7	01	8C	03	20	26	F6	E7
2010	00	39	0F	0F	0F	0A	0E	0E
2018	02	02	02	02	B6	20	12	F6
2020	20	13	11	2A	06	F7	20	12
2028	B6	20	12	39	B6	20	14	CE
2030	20	14	08	8C	20	1C	27	0A
2038	E6	00	11	2A	F5	86	00	1B
2040	20	F0	B7	20	12	39	B6	20
2048	12	40	8B	15	48	B7	20	5C
2050	B7	20	65	86	C0	C6	FF	B7
2058	EE	80	CE	00	0E	09	26	FD
2060	F7	EE	80	CE	00	0E	09	26
2068	FD	4C	26	EB	39	18	00	18
2070	03	98	B6	20	6D	8B	80	B7
2078	20	71	FE	20	70	86	20	A7
2080	00	A7	20	A7	3F	A7	40	A7
2088	41	86	07	B7	EE	C0	B6	EE
2090	C0	84	01	26	0B	B6	20	6D
2098	4A	26	02	86	01	B7	20	6D
20A0	86	08	B7	EE	C0	B6	EE	C0
20A8	84	01	26	0D	B6	20	6D	4C
20B0	81	1F	26	02	86	1E	B7	20
20B8	6D	B6	20	6D	8B	80	B7	20
20C0	71	FE	20	70	86	FE	A7	00
20C8	86	9D	A7	20	86	07	A7	3F
20D0	86	9E	A7	40	86	05	A7	41
20D8	86	0B	B7	EE	C0	B6	EE	C0
20E0	84	01	26	10	B6	20	6E	81
20E8	00	26	09	7C	20	6E	B6	20
20F0	6D	B7	20	6F	39	00	20	00
20F8	0C	0E	0E	02	0C	06	04	0E
2100	04	02	08	01	0C	0E	06	0A
2108	06	0B	0E	00	02	0C	0E	0E
2110	0E	03	00	00	20	00	00	0C
2118	06	00	00	0C	02	00	04	00
2120	04	02	00	09	00	0E	03	04
2128	00	08	02	00	0C	02	00	20
2130	20	08	03	00	20	00	20	20
2138	02	00	00	06	00	06	08	0E
2140	08	08	08	0E	08	0E	00	0E
2148	06	0E	06	00	06	00	06	20
2150	20	0B	00	00	20	00	00	00
2158	00	0E	0E	0E	0E	0E	0E	0E
2160	0E	0E	0E	0E	0E	0E	0E	0E
2168	0E	0E	0E	0E	0E	0E	0E	0E

2170	0E	00	00	00	20	00	00	00
2178	00	0F	0F	0F	03	00	0C	0E
2180	0E	03	00	01	0E	0E	02	00
2188	0E	0A	02	0F	03	0C	00	00
2190	0C	00	20	20	20	00	00	00
2198	00	04	00	00	00	00	04	00
21A0	00	09	00	09	00	00	04	00
21A8	00	04	00	00	00	04	00	20
21B0	04	00	20	20	20	00	00	00
21B8	00	04	0F	0F	00	00	05	0F
21C0	0F	09	00	01	0E	0E	02	00
21C8	20	04	00	00	00	04	0F	0F
21D0	07	00	20	20	20	00	20	00
21D8	00	04	00	00	00	0C	06	00
21E0	00	09	00	09	00	20	04	00
21E8	00	00	09	00	00	04	00	20
21F0	04	00	20	20	00	00	20	00
21F8	00	07	0F	0F	03	0B	00	00
2200	00	09	00	09	00	20	04	00
2208	00	20	02	00	20	04	00	20
2210	04	00	20	20	20	00	20	00
2218	00	0F	0F	0F	0F	0F	0F	0F
2220	0F	0F	0F	06	00	00	08	0F
2228	0F	0F	0F	0F	0F	0F	0F	0F
2230	0F	00	00	00	20	00	20	00
2238	0B	00	0B	00	00	00	00	00
2240	00	00	00	00	00	00	00	00
2248	00	00	00	00	00	00	00	02
2250	00	02	00	00	20	00	00	0B
2258	0E	0E	0B	0E	0E	0E	0E	0E
2260	0E	0E	0E	0E	0E	0E	0E	0E
2268	0E	0E	0E	0E	0E	0E	0E	02
2270	0E	0E	02	00	20	00	0E	0E
2278	0E	0E	0E	0E	0E	0E	0E	0E
2280	0E	0E	0E	0E	0E	0E	0E	0E
2288	0E	0E	0E	0E	0E	0E	0E	0E
2290	0E	0E	0E	06	00	00	FF	FF
2298	00	00	FF	FF	00	00	FF	FF
22A0	00	00	FF	FF	00	00	FF	FF
22A8	00	00	FF	FF	00	00	FF	FF
22B0	00	00	FF	FF	00	04	3A	26
22B8	C7	60	3D	60	3A	26	C7	54
22C0	3D	A1	30	00	00	0D	06	E0
22C8	23	26	6A	3D	A2	31	37	00
22D0	11	2C	A2	31	38	00	12	3A
22D8	23	22	08	03	DC	BB	DE	22
22E0	3B	C7	08	28	C7	28	29	3B
22E8	0D	06	EA	1E	A6	C7	54	3D
22F0	C7	54	2B	A1	31	00	01	3A
22F8	11	C7	54	3D	A2	31	30	00



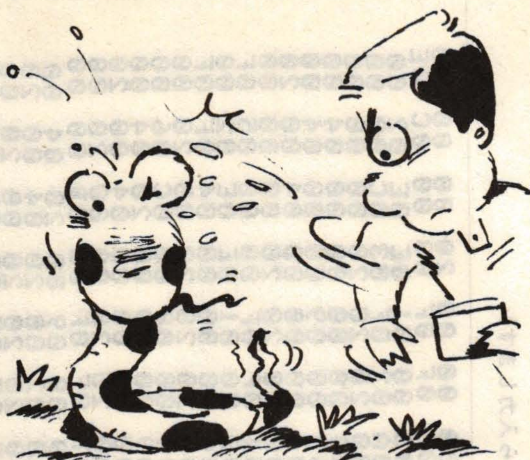
★影さんは，だれの影なんですか？(山形県東根市・じゃがいもんすた〜11才)……【影：おっかあのおっかげよ！ 編：おっかあ??影：かあちゃん，母上，おふくろにマミーさ。編：なーんだ，あーやんのことか。影：ン??】

ベーシックマスターLIII/マーク5/S1用

フィールド
FIELD

めぞん一刻

ある日，グレイヴ君はアルバイトで畑を荒らすヘビを，退治しに畑へ行きました。

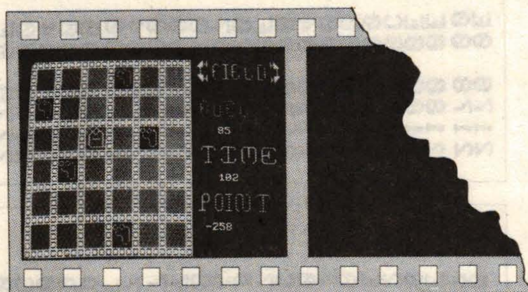


遊びかた

グレイヴ君は，カーソル・キーで上下左右に，スペース・キーで殺虫剤をまきます。

ヘビさんに殺虫剤をかけると1～10ポイント，雑草だと，エネルギーが50増えます。ただし枯れ葉剤をあびると，30ポイント減ります。

FUELが0になったときに，タイムよりポイントが少ないと，ゲーム・オーバーです。



《写真1》実行画面

FIELDのプログラム・リスト

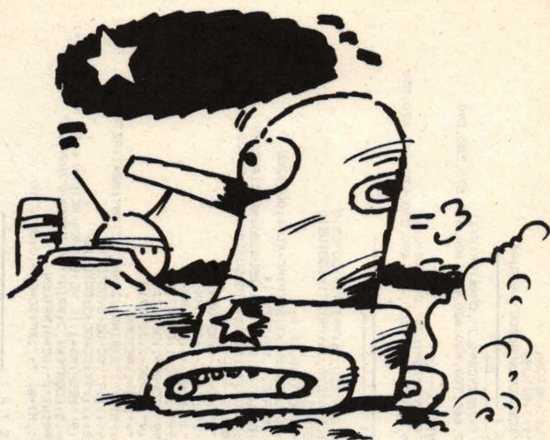
```
10 GOTO 430
20 '■■■■ ﾒｲﾝ ■■■■
30 FOR H=1 TO RND*10+5:GOSUB 140:NEXT:ON RND*3+1 GOTO 40,50,60
40 R=1:GOTO 70
50 R=5:GOTO 70
60 R=9
70 COLOR 10:LOCATE R,24:PRINT"□□□";:LOCATE R+12,24:PRINT"□□□";
80 FOR K=0 TO RND*(5+MB)+MB:GOSUB 140:NEXT
90 FOR J=23 TO 1 STEP -4:LINE(R,J)-(R+2,J-2),"※",6,BF
100 LINE(R+12,J)-(R+14,J-2),"※",6,BF:NEXT:IF R=X OR R+12=X THEN PO=PO-30:BEEP
110 COLOR 13:LOCATE R,24:PRINT"□□□";:LOCATE R+12,24:PRINT"□□□";
120 COLOR 4:FOR J=23 TO 1 STEP -4:LINE(R,J)-(R+2,J-2),"※",4,BF
130 LINE(R+12,J)-(R+14,J-2),"※",4,BF:NEXT:GOTO 30
140 IF PEEK(&HFFE0)=131 AND X)1  THEN Z=0:X=X-4:LINE(X+4,Y)-(X+6,Y+2),"※",4,BF
150 IF PEEK(&HFFE0)=133 AND X(21 THEN Z=1:X=X+4:LINE(X-2,Y)-(X-4,Y+2),"※",4,BF
160 IF PEEK(&HFFE0)=129 AND Y)1  THEN Y=Y-4:LINE(X,Y+4)-(X+2,Y+6),"※",4,BF
170 IF PEEK(&HFFE0)=132 AND Y(21 THEN Y=Y+4:LINE(X,Y-4)-(X+2,Y-2),"※",4,BF
180 COLOR 7:LOCATE X,Y:PRINT Z$(Z);
190 LOCATE 28, 9:PRINT USING"###";M:M=M-.5
200 LOCATE 28,15:PRINT TIME
210 LOCATE 27,21:PRINT USING"####";PO
220 IF M(0 THEN 630
230 IF RND(.1 THEN GOSUB 320
240 IF PEEK(&HFFE0)=128 THEN IF Z THEN A=X+4:B=21:C=4 ELSE A=X-4:B=1:C=-4 ELSE R
ETURN
250 FOR I=A TO B STEP C:LINE(I,Y)-(I+2,Y+2),"※",7,BF
260 S1=SCREEN(I+5,Y):S2=SCREEN(I-3,Y)
270 IF S1=111 OR S2=111 THEN PO=PO+RND*10+1:EXEC&HF7A9
280 IF S1=145 OR S2=145 THEN M=M+50:EXEC&HF7A9
290 NEXT:M=M-10
300 IF Z THEN FOR I=A TO 21 STEP 4:LINE(I,Y)-(I+2,Y+2),"※",4,BF:NEXT ELSE FOR I=
A TO 1 STEP -4:LINE(I,Y)-(I+2,Y+2),"※",4,BF:NEXT
310 RETURN
320 FOR T=1 TO 2
330 ON RND*6+1 GOTO 340,350,360,370,380,390
340 V(T)=1:GOTO 400
350 V(T)=5:GOTO 400
360 V(T)=9:GOTO 400
370 V(T)=13:GOTO 400
380 V(T)=17:GOTO 400
390 V(T)=21
400 NEXT:COLOR 1:LOCATE V(1),V(2):PRINT Z$(2);:IF RND(.2 THEN 410 ELSE RETURN
410 COLOR 4:LOCATE V(1),V(2):PRINT Z$(3);:RETURN
420 '■■■■ ｼｮｷ ■■■■
430 WIDTH 40:SCREEN 0,,1:DIM S$(16):HI=0:MB=10
440 DEFINT A-L,N-Z:RANDOMIZE TIME:POKE&HFFE0,12
450 X=1:Y=1:Z=1:M=300:PO=0:TIME$="00:00:00"
460 FOR F=0 TO 24 STEP 4:LINE(F,0)-(F,24),"□",13:LINE(0,F)-(24,F),"□",13:NEXT
470 FORR=1TO24STEP4:FOR J=23 TO 1 STEP-4:LINE(R,J)-(R+2,J-2),"※",4,BF:NEXT:NEXT
480 A$=CHR$(29):B$=CHR$(31):C$=A$+A$+A$+B$
490 Z$(0)="oo╲"+C$+"|-|"+C$+"╰┴" : Z$(1)="╱oo"+C$+"|-|"+C$+"┴╯"
500 Z$(2)="oo╲"+C$+"╲|"+C$+" ╰╯" : Z$(3)=" ┬ "+C$+"Y+Y"+C$+"╰┴╯"
510 S$(0)="◢╮╭┬╮  ╭╮◣":S$(3)="╭  ╭  ":S$(6)="╭┬╮╭┬╮╭┬╮╭─╮"
520 S$(1)="| ├ |├ | || |":S$(4)="├ ||├ | ":S$(7)=" | | |||H "
530 S$(2)="◥╯╲┴╰╯╰╯╰╯◤":S$(5)="╲ ╰╯╰╯╰╯":S$(8)=" ┴ ╰┴╯╲╱╰─╯"
540 S$( 9)="╭ ╭┬╮╲╭┬╮":S$(12)="╭─╮╭─╮╭┬╮╭─╮ ╭┬┬╭─╮"
550 S$(10)="├ |||||| | ":S$(13)="|─┬├─┤|||H  | || |H ├─╯"
560 S$(11)="┴ ╰┴╲╰ ┴ ":S$(14)="╰─┴ ┴╲╱╰─╯ ╰─╯╰─╯╰─┴╯"
570 S$(15)="A VERY GOOD POINT !":S$(16)="ﾍﾀｸｿ ﾓｳﾔﾒﾛ !"
580 COLOR 3:FOR I=0 TO  2:LOCATE 26,I  :PRINT S$(I);:NEXT
590 COLOR 4:FOR I=3 TO  5:LOCATE 26,I+2:PRINT S$(I);:NEXT
600 COLOR 5:FOR I=6 TO  8:LOCATE 26,I+5:PRINT S$(I);:NEXT
610 COLOR 6:FOR I=9 TO 11:LOCATE 26,I+8:PRINT S$(I);:NEXT:GOTO 30
620 '■■■■ ｹﾞｰﾑ ｵｰﾊﾞｰ ■■■■
630 COLOR 6:FOR I=12 TO 14:LOCATE 0,I-1:PRINT S$(I);:NEXT
640 IF TIME(PO THEN S=15 ELSE S=16
650 COLOR 3:LOCATE 5,15:PRINT S$(S);:IF PO)HI THEN HI=PO ELSE 670
660 COLOR 2:LOCATE 7,9:PRINT"You Hi-Score";
670 COLOR 7:LOCATE 5,17:PRINT USING"Your Score ####";PO
680 COLOR 6:LOCATE 5,19:PRINT USING"Hi-Score ####";HI
690 IF MB=0 THEN 700 ELSE MB=MB-2
700 IF S=15 THEN FOR I=0 TO 9000:NEXT:GOTO 440 ELSE POKE&HFFE0,&HF0
```


★中日ファンのベーマガ読者よ！ベーマガ中日ファンの会をつくろう！（栃木県鹿沼市・福重修一10才）……【編：アンチ中日ファンの読者のみなさん，ごめんなさい！でも，今年の中日はダメなのネ～。ガンバレヨ!!】

ベーシックマスターLIII/マーク5/S1用

HYPER TANK (ハイパータンク)

みつぞえちゃん



まいど〜おなじみ〜すとーりー

鹿児島工業高校科学部室にて

横山部長：ぜひ，きみにやってもらいたいことがあるのだが…。

道添くん：なんでしょうか？

横山部長：じつは，うちの部員の内村，山口，中村の3人が家に帰る途中，あの鹿児島の秘境『吉野』で遭難したとの情報が入った。そこできみなんだが，3人の救助にいってもらいたい。

道添くん：え〜!! あの川口隊もよりつこうとしない，死の密林山地帯『吉野』にいけとおっしゃるんですか??

横山部長：そうだ。きみには我々の使用している〝ホワイト・ハイパー・タンク〟を貸そう。

操作法は，4 6で左右，5でバリアー，スペース・キーでＦＩＲＥだ。なお，バリアーを使うと，エネルギーが少しずつ減り，エネルギーがなくなると自動的に自爆するので，気をつけるように。

以上だ。それでは，健闘を祈る。とことことこバタン!!

横山部長は，これだけいうと部室からでていった。

なんてことだ，あの『吉野』なんかにいったら，こっちも遭難してしまう。よ〜し，こうなったら…（吉野の原住民の人ゴメン!!）。

《第1表》キャラクタの説明

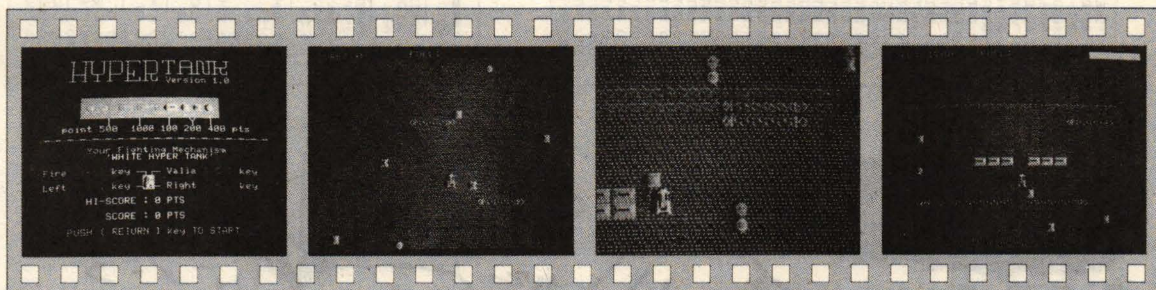
点	名前と働き
500	●ハイパー・タンクのエネルギー弾を吸収し，膨張する。
1000	●対タンク用バリケード。
100 200 400	●正体不明の古代遺跡。害はないが，ハイパー・タンクが当たると，エネルギーが減る。
	●これに当たると，なぜかハイパー・タンクのエネルギーが増える。ただし，エネルギー弾が当たると，爆発してしまう（当然，エネルギーは増えない）。

CHECKER FLAG

編：キャラクタがキレイですね。影もついてますよ。

Dr.D：1100行からのマシン語では，戦車の表示と消去，逆スクロールを行なってるんだ。

編：たったこれだけで，ゲーム・スピードがグーンと速くなるんですね。



《写真1》キャラクタのステキなゲームです

《写真2》秘境「吉野」に救助にでかける

《写真3》まわりは敵の要塞ばかり…どうする？

《写真4》ビームとバリアで，さあ前進だ!!

★このまえ，私が送って没になったプログラムには，呪いがかかっている。つぎはぜったい載せろ〜！（千葉県野田市・照山勝幸15才）……【影：没にしたのは私だ。載せてほしけりゃ呪いをとけ！いまだにとけずに困ってる。】

《リスト1》キャラクタ定義のリスト

```
10 POKE&HFFE9,1
20 READ C$:IF C$="END" THEN 60 ELSE C=VAL("&H"+C$)
30 RGB=1:GOSUB40:RGB=2:GOSUB40:RGB=4:GOSUB40:GOTO20
40 READ A$:POKE&HFFEA,RGB:G=1:FOR I=&HA000+8*C TO &HA000+8*C+7
50 POKE I,VAL("&H"+MID$(A$,G,2)):G=G+2:NEXT:RETURN
60 POKE&HFFE9,0:END
70 'お-お-CHお-お-お B L U Eお-お-お-お-お- R E D※お-お-お-お-お※G R E E N お-お-お
80 DATA 38, 2401800001802400, 0000000000000000, FFFFFFFFFFFFFFFF
90 DATA 39, 2400120081004900, 89522CFB3E7DB629, 76ADD32CD1A659D6
100 DATA 3A, 9200490024009200, 0000000000000000, FFFFFFFFFFFFFFFF
110 DATA 3C, 4900281696044900, 0000040E0E0C0000, FFFFE3C5C5E3FFFF
120 DATA 3D, 2402D7A815A26000, 000245A815A24000, FFFDBA57EA5DBFFF
130 DATA 42, 807F800A00000000, BE7FFF7F7F3ED7A5, C1FF808A80C1285A
140 DATA 43, 7F7F7F787F7F7F7F, 00000F080F000000, 3F1F0000001F3F7F
150 DATA 44, 0F001C3E7F7F3E1C, 0F18003060000000, F0FFC3B1600081C3
160 DATA 45, 0804800040000000, 2339190B1F8BDF7A, 998CC4E0C3612410
170 DATA 46, 0000000000420021, 370A7B5FDE9D180C, 828A15242146C7E3
180 DATA 47, 00010F1E36263627, 0F3F7C71EDF5EDF4, F0C0838F150C140D
190 DATA 48, 2F6F4F6F48681F07, E4D4E5D4E7D7613F, 1F2F1E2F1F289EC0
200 DATA 49, 2400900048002400, 0000000000000000, FFFEFCF8F8FCFEFF
210 DATA 4A, 2400900040002000, 0000000000000000, FEFCF8F0F0F8FCFE
220 DATA 4B, 0018BDBDBDBD1800, 0000104242000000, FFC712000002C7FF
230 DATA 4C, 2400900048002400, 0000000000000000, FFFCF8F8F8F8FCFF
240 DATA 4D, 008C96E3E3968C00, 008C9EBFBF9E8C00, FFE3D1A080E1F3FF
250 DATA 53, FFFFFF0FFFFFFFFF, 0103FF0FFF030100, FFFF070707FFFFFF
260 DATA 55, 4002410004010006, 0618B0F8D07CDFFF, E1C74F0F5F63804E
270 DATA 56, 0201000000820041, D0BC7EF398783C0C, 871321008C8F87C7
280 DATA 57, 10FC3E0E6F776F77, F0FCFEFEDFDFDFDF, 0F03C1F1E8706870
290 DATA 58, EFE7EBE7CB0786FC, 9F9F9FDFFFFFFEFC, F8F4F8F4D8147903
300 DATA 59, E7FFE75A5AE7FFE7, 01031F0E0E1F0301, 7F3F070F0F073F7F
310 DATA 5A, FFFFFFFFFFFFFFFF, 0103071F1F070301, 7F3F1F07071F3F7F
320 DATA 5B, 92004C4064051200, 0020854208140000, FFFF77FDBFEEFFFF
330 DATA 5C, 3C7EFFDFDFFF7E3C, 001C1E26261E1C00, 0F3F675B5B673F0F
340 DATA 5D, 00193567473D1900, 00193D7F7F3D1900, FFC793210183C7FF
350 DATA 63, 2400430084004402, 0000000402040204, FFFCF3E2C0C2C082
360 DATA 73, 12F0FDE8E8E8E89C, 00307C6666662676, FFFFFF6D0B0D4B6D
370 DATA 64, 820A020B83069000, 0804080509000000, 868286828 7C7FFFF
380 DATA 74, CCCC8C0CFC064900, 3737E70FFF060000, FEFD6E050EC7FFFF
390 DATA END
```

《リスト2》メイン・プログラムのリスト

```
10 '■■■■■■■■▮▮▮▮▮▮||||||[ ♦ H Y P E R   T A N K ♦ ]||||||▮▮▮▮▮▮■■■■■■■■
20 GOTO 790
30 '____ [ GAME START & GAME STAGE ] __________
40 POKE278,32:CLS:LINE(0,0)-(39,24),":",BF
50 COLOR 7:LOCATE0,0:PRINT"SCORE: 0       ":LOCATE15,0:PRINT"FUEL:"
60 MS=1:EN=20:S=32000:AS=5:GOSUB260:POKE278,32
70 '__________ [ M A I N ] __________________
80 P=PEEK(&HFFE0):SR=(P=&HBE)-(P=&HB7):POKE&H8015,&H28+SR:EXEC&H8000
90 IF P=&HBD THEN 200 ELSE IF P=&H80 THEN GOSUB 210
100 S(0)=PEEK(&H8035):S(1)=PEEK(&H8036):IF (S(0))&H3B)+(S(1))&H3B)THEN GOSUB420
110 LOCATERND*35+3,2:PRINT"8":POKE&HFFD3,0:POKE&HFFD3,255
120 ON INT(RND*2) GOSUB 230:ON MS GOTO 80,140
130 '─────── [ FIRE II ] ───────
140 MX=MX+SR:MI=MI-1
150 SR(0)=SCREEN(MX,MI):SR(1)=SCREEN(MX,MI+1):LOCATEMX,MI:PRINT"("
160 IF (SR(0))&H3B)+(SR(1))&H3B) THEN LOCATEMX,MI:PRINT":":GOTO380
170 IF MI(10 THEN MS=1:LOCATEMX,MI:PRINT"9":FORA=0TO9:EXEC&HF7A9:NEXT:GOTO80
180 POKE&HFFD3,0:POKE&HFFD3,255:LOCATEMX,MI:PRINT":":GOTO80
190 '────── [ VALIA & FIRE ] ──────
200 LOCATE20,16:PRINT IV$:EN=EN-1:GOSUB260:GOTO110
210 IF MS()2 THEN MS=2:MX=20:MI=16:EXEC&HF7A9:EXEC:RETURN ELSE RETURN
220 '─────── [ PATTERN ] ───────
230 AT=(AT+1) MOD 14
240 ON AT GOTO 330,320,300,340,340,320,300,320,330,350,320,300,310:RETURN
250 '________ [ SCORE & ENERGY ] ______________
260 IF EN)20 THEN EN=20 ELSE IF EN(0 THEN BEEP:GOTO 730
270 EXEC&HF7A9:LINE(39,0)-(EN+21,0),"■",7:LINE(20,0)-(20+EN,0),"■",2:RETURN
280 EXEC&HF7A9:COLOR7:LOCATE6,0:PRINT SC*100:POKE278,32:RETURN
290 '________ [ TEKI KICHI ] ______________
300 LOCATE5+RND*25,2:PRINT"][[[[M":RETURN
310 LOCATE2,2:PRINT"K"STRING$(32,"=")"K":LOCATE6+RND*23,2:PRINT"KK":RETURN
320 LOCATE2+RND*35,2:PRINT"JZ":RETURN
330 LOCATE2+RND*35,2:PRINT"L¥":RETURN
340 LOCATE2+RND*35,2:PRINT"IY":RETURN
350 LOCATE5+RND*18,2:PRINT"ICSCSCSCSCSCS":RETURN
360 '________ [ CHR HANBETU ] ______________
370 '┌──────────[ MISSILE ]──────────┐
380 FOR W=0 TO 1:IO=INSTR("[=]MKZYCS¥ILJ",CHR$(SR(W)))
390 ON IO GOSUB 640,630,650,660,700,620,620,610,600,670,570,580,590
400 NEXT:GOTO 80
410 '┌─────[ 'W.H.TANK' HANTEI ]─────┐
420 FOR W=0 TO 1:AH=INSTR("[=]MKZYCS¥ILJB",CHR$(S(W)))
430 ON AH GOSUB 510,510,510,510,510,500,500,480,490,530,470,470,470,550
440 NEXT:RETURN
450 '_________ [ ATTARI ]____________________
460 '┌───── [ W.H.TANK ATARI ] ──────┐
470 KC=KC+1:RETURN
480 LOCATE21+W,16:PRINT"9":LOCATE20,16:PRINTI$:GOTO510
490 LOCATE19+W,16:PRINT"9":LOCATE20,16:PRINTI$:GOTO510
500 LOCATE19,16:PRINT":":GOTO 510
510 FOR A=0 TO 9:COLOR,RND*7:NEXT:COLOR,0
520   FOR A=0 TO 2:EN=EN-1:GOSUB260:NEXT:BEEP:KC=KC-1:GOTO260
530 LOCATE19+W,16:PRINT":":LOCATE20,16:PRINTI$
540   FOR A=0 TO 3:EN=EN+1:GOSUB260:SC=SC+1:GOSUB280:NEXT:RETURN
550 FOR EN=EN TO 0 STEP -1:GOSUB270:SC=SC+5:GOSUB280:NEXT:EN=20:GOTO260
560 '┌───── [ MISSILE  ATARI ] ──────┐
570 LOCATEMX  ,MI+W:PRINT "I":KC=KC+1:RETURN
580 LOCATEMX  ,MI+W:PRINT "L":KC=KC+1:RETURN
590 LOCATEMX  ,MI+W:PRINT "J":KC=KC+1:RETURN
600 LOCATEMX-1,MI+W:PRINT"99":SC=SC+1:GOTO710
610 LOCATEMX  ,MI+W:PRINT"99":SC=SC+1:GOTO710
620 LOCATEMX-1,MI+W:PRINT":9":SC=SC+2:GOTO710
630 LOCATEMX  ,MI+W:PRINT "=":MS=1:RETURN
640 N=RND*6:LOCATE5+N,MI+W:PRINT"]"STRING$(20+N,"[")"M":MS=1:RETURN
650 LOCATEMX  ,MI+W:PRINT"9::::9":SC=SC+5:GOTO710
660 LOCATEMX-6,MI+W:PRINT"9::::9":SC=SC+5:GOTO710
670 LOCATEMX-1,MI+W:PRINT":9":BEEP:MS=1:IF KC(8 THEN RETURN ELSE KX=RND*38+1
680 FOR A=0 TO 50:COLORRND*15:LOCATEKX,2:PRINT"※":EXEC&HF7A9:NEXT
690 POKE278,32:LOCATEKX,2:PRINT"B":KC=0:RETURN
700 LINE(MX+11,MI+W)-(MX-11,MI+W),":",BF:SC=SC+10:GOTO710
710 BEEP:MS=1:GOTO280
720 '________ [ Y A R A R E T A ] ______________
730 FOR A=0 TO 50:COLORRND*6+9:LOCATE20,0:PRINT"    E M P T Y !!    "
740  POKE278,32:LOCATE20,16:PRINT I$:COLOR,RND*7
750   POKE&HFFD3,0:POKE&HFFD3,255:LOCATE20,16:PRINT B$:NEXT:COLOR7,0
760 IF SC)HS THEN HS=SC:LOCATE10,20:PRINT"You get HI-SCORE !!"
770 FORA=0TO300:COLOR RND*6+1:LOCATE11,10:PRINT"G A M E  O V E R":NEXT:GOTO880
780 '_▬▬■■■■▮▮▮▮||||[ SHOKI SETTEI ]||||▮▮▮▮■■■■▬▬_
790 CLEAR300,&H7FFF:GOSUB1100
800 WIDTH40:SCREEN 0,,1:RANDOMIZE(TIME):DEFINT A-Z:DEFUSR=&H8000:POKE&HFFE0,4
810 A1$=CHR$(&H1D)+CHR$(&H1D)+CHR$(&H1F)
820 B$="EU"+A1$+"FV":IV$="GW"+A1$+"HX":I$="cs"+A1$+"dt"
830 TI$(0)="┬ ┬┬ ┬┬┬┬┬┬ ┬┬┬┬┬ ┬┬ ┬┬┬ ┬"
840 TI$(1)="│ ││ ││ ││   │ │ │ ├┤│││├┘"
850 TI$(2)="├┤ ┬┘├┘├┤ ├┘ ┴ ┴ ┴┴┴┴┴┘"
860 TI$(3)="┴ ┴ ┴ ┴   ┴┴┴┘"
870 '______________ [ TITLE ] __________________     190
880 COLOR7:CLS:RESTORE990
890 READ CL,X,Y,C$:IF C$="END" THEN 910
900 COLOR RND*6+9:LOCATEX,Y:PRINT C$;:POKE278,CL:LOCATEX,Y:PRINT C$;:GOTO890
910 COLOR7:LOCATE19,20:PRINT HS*100"PTS":LOCATE19,22:PRINT SC*100"PTS"
920 FOR A=0 TO 2000:NEXT:GOSUB960
930 P=PEEK(&HFFE0):IF P=&HAF THEN GOSUB960:GOTO40
940 IF P=&H8C THEN GOSUB960:GOTO950 ELSE 930
950 COLOR7:POKE&HFFE0,&H44:LOCATE0,0:END
960 FOR A=0 TO 3:FOR B=0 TO 2:COLORRND*6+9:LOCATE6,A:PRINTTI$(A):NEXT
970 COLOR7:LOCATE6,A:PRINTTI$(A):NEXT:RETURN
980 '┌────────── [ TITLE DATA ] ──────────┐
990 DATA 32,8,6,"::::::::::::::::::::::::",32,8,7,":][[M:K==K==KICSJZIYL¥:"
1000 DATA 32,8,8,"::::::::::::::::::::::::",7,12,9,"|    |    |  Y  |"
1010 DATA 7,5,10,"point",5,11,10,"500  1000 100 200 400",7,33,10,"pts"
1020 DATA 3,22,3,"Version 1.0",1,1,11,"_-_-_-_-_-_-_-_-_-_-_-_-_-_-_-_-_"
1030 DATA 6,9,13,"Your Fighting Mechanism",7,12,14,"'WHITE HYPER TANK'"
1040 DATA 5,2,16,"Fire        key ┐┌ Valia        key"
1050 DATA 5,2,18,"Left        key -  - Right       key"
1060 DATA 2,28,16,"[ 5 ]",2,7,16,"[spc]",2,7,18,"[ 4 ]",2,28,18,"[ 6 ]"
1070 DATA 32,18,17,"cs",32,18,18,"dt",7,9,20,"HI-SCORE :",7,12,22,"SCORE :"
1080 DATA 6,6,24,"PUSH [ RETURN ] key TO START",0,0,0,"END"
1090 '________ [ MACHINE 5 DATA ] ______________
1100 RESTORE1110:FOR A=&H8000 TO &H803F:READ A$:POKE A,VAL("&H"+A$):NEXT:RETURN
1110 DATA 86,20,B7,FF,D8,CC,3A,3A,FD,06,94,FD,06,BC,8E,07
1120 DATA BF,A6,84,A7,88,28,30,1F,8C,04,27,26,F4,FC,06,94
1130 DATA FD,80,35,86,27,B7,FF,D8,CC,63,73,FD,06,94,CC,64
1140 DATA 74,FD,06,BC,39,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
```

★表紙のパソコンは，やっぱりＸ１(マニアタイプ)ですよね。(岐阜県不破郡・**西村淳14才**)……【**編**：どうなんですか？**デザ部**：グ，グフフ…，ひさびさに登場だー。**編**：で，どうなんですか？**デザ部**：どうでもＸ１。】

マイコンピュータテレビC1/
ファミリーコンピュータ用

ラスト LAST ファイト FIGHT

居酒屋　登

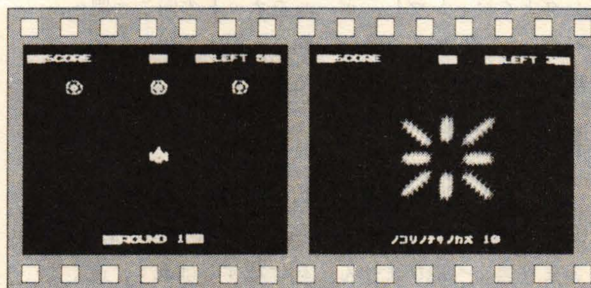


遊びかた

中央のスターシップを8方向に向きを変え，せまりくる3色のスピナーをビームで破壊するゲームです。スピナーを10機破壊すると，ラウンド・クリアで，ボーナス(ラウンド数×100)がスコアに加算され，スピナーがスターシップのいる方向に動く確率が高くなります。それから，スピナーの点数は青が10点，緑が20点，赤が30点で，点の高いスピナーほどスターシップのいる方向に動く確率が高くなります。

操作方法

ゲーム・スタートはAボタン(霧なし)かBボタン(霧あり)のどちらかを押してください。それからスターシップの操作方法は，コントローラーのスティックを右にかたむけると右回転，左にかたむけると左回転し，Aボタンでビーム発射です。



《写真1》まん中のスターシップが8方向回転

《写真2》敵に当たると，ほら爆発だー

LAST FIGHTのプログラム・リスト

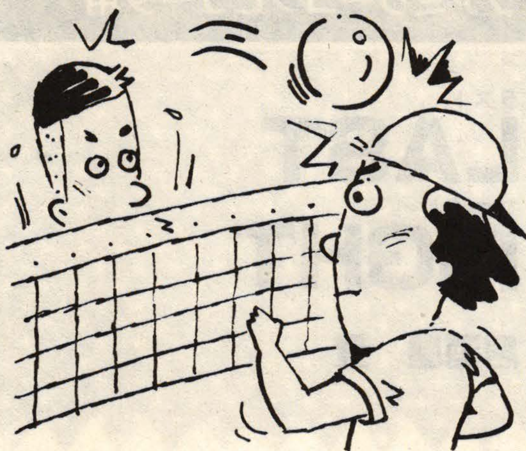
```
100 '■■■ ゲームセレクト ■■■
110 CLS:LOCATE3,10:PRINT"PUSH [A] OR [B] BOTTUN":S=STRIG(0):G=-(S=4):IFS<>4ANDS<>8THEN110
120 '■■■ ショキセッテイ ■■■
130 SPRITEON:CGSET1,1:LE=5:CLS:PRINT"■■SCORE      ■■  ■LEFT ";LE;"■■ ":DIMZ(2,2):FORI=0TO2:FORG=0TO2:READA:Z(I,G)=A:NEXT:NEXT:DATA8,7,6,1,0,5,2,3,4
140 '■■■ ラウンドアップ ■■■
150 RO=RO+1:HI=10:X=1:DEFMOVE(6)=SPRITE(9,X,1,1,1,0):MOVE6:FORI=1TO3:DEFMOVE(I)=SPRITE(7,0,1,180,1,I):POSITIONI,48+(I-1)*72,48:MOVEI:NEXT:LOCATE8,23:PRINT"■■ROUND";RO;"■■":PLAY"T1O2EBR4EEE#E7ER6#E7E#G689":LOCATE8,23:PRINT"ノコリノテキノカズ";HI
160 '■■■ メインルーチン ■■■
170 G=0:S=STICK(0):IFMOVE(6)=0AND(S=1ORS=2)THENX=X-(S=1)+(S=2):X=-(X=0)*8-(X=9)*1-(X>0ANDX<9)*X:DEFMOVE(6)=SPRITE(9,X,1,1,1,0):MOVE6:PLAY"T1O1C0"
180 IFMOVE(7)=0THENERA7:IFSTRIG(0)=8THENDEFMOVE(7)=SPRITE(10,X,1,32,1,0):MOVE7:PLAY"T1O3G1"
190 G=G+1:IFMOVE(G)=0THENY=RND(8+RO+G)+1:Y=-(Y<=8)*Y-(Y>=9)*Z(SGN(XPOS(6)-XPOS(G))+1,SGN(YPOS(6)-YPOS(G))+1):TX=XPOS(G):TY=YPOS(G):DEFMOVE(G)=SPRITE(7,Y,1,24,1,G):POSITIONG,TX,TY:MOVEG
200 IF XPOS(7)+16>XPOS(G)ANDXPOS(7)-16<XPOS(G)ANDYPOS(7)+16>YPOS(G)ANDYPOS(7)-16<YPOS(G)ANDMOVE(7)=-1THEN250
210 IFXPOS(6)+12>XPOS(G)ANDXPOS(6)-12<XPOS(G)ANDYPOS(6)+12>YPOS(G)ANDYPOS(6)-12<YPOS(G)THEN300
220 IFG<3THEN190
230 GOTO170
240 '■■■ テキ バクハツ ■■■
250 ERA7:CUT1,2,3:TX=XPOS(G):TY=YPOS(G):DEFMOVE(G)=SPRITE(10,0,1,24,0,0):POSITIONG,TX,TY:MOVEG:PLAY"T1O3C2DEFGABO4C":POSITIONG,RND(256),0:SC=SC+G*10:LOCATE7,0:PRINTSC:HI=HI-1:LOCATE17,23:PRINTHI;" ";:IFHI>0THEN170
260 '■■■ ラウンドクリア ■■■
270 ERA1,2,3:BO=RO*100:LOCATE8,23:PRINT"HIT POINT";BO;:FORI=1TO2:PLAY"T2O3O6C3DCD6C3DCO2B5G3A8R6":NEXT:PAUSE80:FORI=1TORO*10:SC=SC+10:BO=BO-10:LOCATE7,0:PRINT SC:LOCATE17,23:PRINT BO;" ";:PLAY"T1O3G5":NEXT:PAUSE80:IFQ=0THEN150
280 FORI=1TO100:LOCATERND(28),RND(20)+2:PRINTCHR$(253+RND(3));:NEXT:GOTO150
290 '■■■ ジブンバクハツ ■■■
300 FORI=0TO7:DEFMOVE(I)=SPRITE(10,I+1,1,128,0,0):MOVEI:NEXT:LE=LE-1:LOCATE24,0:PRINTLE:FORI=1TO43:PLAY"T1O4B1":NEXT:ERA0,1,2,3,4,5,6,7:FORI=1TO3:POSITIONI,RND(256),0:NEXT:IFLE>0THENX=1:DEFMOVE(6)=SPRITE(9,X,1,1,1,0):MOVE6:GOTO 170
310 '■■■ ゲームオーバー ■■■
320 LOCATE8,23:PRINT"■GAME OVER■";:PLAY"T3O2C9G7B#B9R":RUN
```

★ボクははじめて「マイコンBASICマガジン」を買いました。楽しい記事がたくさん載っていて，ほんとに買ってよかったです。これからも読み続けます。よろしく。(宮城県亘理郡・武田正樹14才)……【編：こちらこそ。】

マイコンピュータテレビC1/
ファミリーコンピュータ用

ヘディング・バレー

宮崎　元彦



あそびかた

このゲームは2人用です。はじめルイージのほうにボールがあがりますから，ボールの下へいき，タイミングよくジャンプし，ボールをネットの向こう側へ，ヘディングしてください。向こう側まで届かなかった場合，何度でも続けて打ってかまいません。

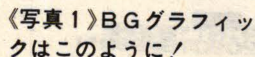
操作方法

コントローラーⅠはマリオ，Ⅱはルイージです。A B ボタンでジャンプですが，Aはボールが高くあがり，あまり遠くへ飛びません。Bは球すじは低く，遠くまで飛びます。ボールがネットに当たるとはねかえります。

先に5点取ったほうが勝ちで，デュースもあります。うまくヘディングしてください。

CHECKER FLAG

編：おや？　と思った人もいるでしょう。今月からC1/ファミコンのゲームを2本掲載します。どんどん投稿待ってますよー。



《写真1》BGグラフィックはこのように！

《写真2》うまくジャンプしてヘディングします

ヘディング・バレーのプログラム・リスト

```
1 CLS:CGSET1,0:SPRITEON:PLAY
"A0"
2 D=167:MT=0:LT=0:PO=5
10 SX=180:LX=60
20 SY=167:LY=167:BX=D:BY=159
:YY=16:XX=0:VIEW:GOSUB 40
30 LOCATE1,3:PRINTLT
31 LOCATE21,3:PRINTMT
32 IFLT=PO THENK$=" マリオ":GOT
O500
33 IFMT=PO THENK$="ルイージ":GOT
O500
34 IFLT=PO-1ANDMT=PO-1THENPO
=PO+1:GOSUB1000
35 GOSUB 62:GOTO66
40 DEFSPRITE1,(1,1,0,0,0)=CH
R$(0)+CHR$(1)+CHR$(2)+CHR$(3
):RETURN
50 DEFSPRITE1,(1,1,0,0,0)=CH
R$(4)+CHR$(5)+CHR$(6)+CHR$(7
):RETURN
60 DEFSPRITE1,(1,1,0,0,0)=CH
R$(8)+CHR$(9)+CHR$(10)+CHR$(
11):RETURN
62 DEFSPRITE2,(0,1,0,1,0)=CH
R$(1)+CHR$(0)+CHR$(3)+CHR$(2
):RETURN
63 DEFSPRITE2,(0,1,0,1,0)=CH
R$(5)+CHR$(4)+CHR$(7)+CHR$(6
):RETURN
64 DEFSPRITE2,(0,1,0,1,0)=CH
R$(9)+CHR$(8)+CHR$(11)+CHR$(
10):RETURN
66 DEFSPRITE0,(3,0,0,0,0)=CH
R$(223)
70 I=STICK(1):M=M-(I=1)+(I=2
):SX=SX+(I=2 AND SX>134)*4-(
I=1 AND SX<220)*4
75 H=STICK(0):L=L-(H=1)+(H=2
):LX=LX+(H=2ANDLX>16)*4-(H=1
ANDLX<105)*4
76 YY=YY-1:BY=BY-YY:BX=BX+XX

77 SPRITE0,BX,BY
78 IFBY>158THENGOSUB 120
79 IFBX<132ANDBX>129ANDXX<0
ANDBY>116THENXX=ABS(XX)
80 IFBX>116ANDBX<128ANDXX>0
ANDBY>116THENXX=VAL("-"+STR$
(XX))
81 IFM<1THENM=3
90 IFM>3THENM=1
91 IFL<1THENL=3
92 IFL>3THENL=1
93 S=STRIG(0):IFS=8ANDS1<>8T
HENLY=164:D=2:DY=16
94 IFS=4ANDS1<>4THENLY=164:D
=4:DY=13
95 SS=STRIG(1):IFSS=8ANDG<>8
THENSY=164:D1=-2:DY1=16
96 IFSS=4ANDG<>4THENSY=164:D
1=-4:DY1=13
100 IFI=1ORI=2THENON M GOSUB
 40,50,60
101 IFH=1ORH=2THENON L GOSUB
62,63,64
102 SY=SY+1:IFSY>167THENSY=1
67
103 LY=LY+1:IFLY>167THENLY=1
67
104 S1=S:G=SS
105 SPRITE2,LX,LY
110 SPRITE1,SX,SY:GOTO70
120 IFBX>128THEN130
121 IFLY<167THENIFBX+3>LX+5A
NDBX+3<LX+19THENYY=DY:XX=D:P
LAY"O3C0":RETURN
125 BX=BX+XX:SPRITE0,BX,BY+1
7:MT=MT+1:D=167:PLAY"T7O1CDE
FCCC":GOTO10
130 IFSY<167THENIFBX+3<SX+11
ANDBX+3>SX-3THENYY=DY1:XX=D1
:PLAY"O3C0":RETURN
135 BX=BX+XX:SPRITE0,BX,BY+1
7:LT=LT+1:D=80:PLAY"T7O1CDEF
CCC":GOTO10
500 LOCATE10,8:PRINTK$+" ノカ
チ":LOCATE6,10:PRINT"PUSH STA
RT KEY!!"
510 IFSTRIG(0)=1THENRUN
520 GOTO510
1000 FORI=0TO2
1010 LOCATE12,2:PRINT"ジュース"
1020 PLAY"T7O3E"
1030 LOCATE12,2:PRINT"      "
1035 FORW=0TO50:NEXT
1040 NEXT:RETURN
```

★7月号のメトロクロスのおっちゃん！ズボンのボタンがはずれとるぞー。(三重県久居市・コーネン13才)……【つぐ美：ナムコの開発チームにモデルがいるんですよ。そういえば，ズボンのボタンがはずれていたような…。】

エイリアン

ALIEN HUNTER II

ハンター

BUG&エラー



この作品は，'84年6月号「ALIEN HUNTER」のパート2です。

STORY

ALIENと人間の戦いは，まだ，続いているのであった。

戦いは，どんどんエスカレートし，ALIENは自分自身を巨大化し，人間は最新鋭のタンクを持ちだすしまつ（ほんまに，最新鋭なんかなー）。

今回はタンクに乗りこみ，ALIENをたいじしましょう。

GAMEのしかた

AZKLで上下左右に動き，スペース・キーでビーム（？）を発射します。

ALIENは，最初5匹でてきます。1面進むごとに，1匹ずつ増えていき，最終的には14匹になります。で，そのつぎの面になると，5匹にもどります（繁殖力の限界なので，自から命を断ったのだ。えらいな）。

前作と違うルール

1．ビームを発射したとき，とにかく－5点されるという，きびしいルール（どこがきびしいんだ）。

2．タイマーの減りかたが激しい。前作と比べるとわかると思います。

3．自分の動きが，キーをはなせば止まるようになっている。

4．自分とALIENがぶつかると，自分もろともALIENも石になる。

前作を知らない人のために，あえて説明しましょう。

まず，自分は3体（機）しかない（じょーしきだ）。

タイマーがなくなると，ゲーム・オーバー（あたりまえだろーに）。

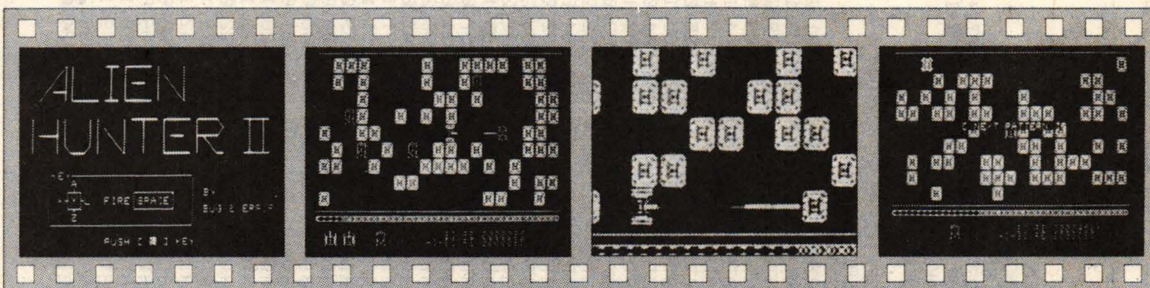
自分が全部なくなると，ゲーム・オーバー（とーぜん）。

スコア計算は，面クリア時にやる（スピード・アップの苦肉の策）。

面クリアしたとき，残りのタイマーがボーナスになる（ごく，しぜんなこと）。

ALIENは1匹，100点である（そのへんが相場だろ）。

時間がたつと，ALIENが生き返る（そうしないと，ゲームがおもろない）。



《写真1》タイトル画面。Sでゲーム・スタート

《写真2》ALIENを1匹残らず石にしよう！

《写真3》ビビーッ，石になったエイリアン

《写真4》すべて石にしたら面クリア!!

★ぼ，ぼくは，ドラゴンバスターで20万点いったぞー！というのはうそさ！（千葉県柏市・茂木良和12才）……【影：じょうずなうそ――いやー，今日もよく働いたな。そうだ，取材にでかけるか。編集長：もどってくるな！】

PROGRAM

かなり遅くなってしまいました（実力がたらんせいだ）。

今回は，ビームを発射したら，自分が消えることはありませんが，やはり画面が止まってしまいます。

それにしても，これだけ長いリストの中でサブ・ルーチンがない。こりゃ問題だ。

サブ・ルーチンがないというのは，自分の未熟さがわかります(ある種のテクニックだったりして)。

参考資料

'84年　ベーマガ　4月号，6月号

C－64　ユーザーズ・ガイド

CHECKER FLAG

Dr.D：根強い人気のブロック・ゲームだ。ただ，敵の表示ルーチンに問題があった。というのは，敵がランダムに出現するときに，戦車とぶつかってしまうことだ。このことは，先月の「移植テク」でも紹介したな。

編：ゲームには，ルールがつきものです。ルールがしっかりしてないと，たとえ絵や動きがすばらしくとも，おもしろみはでてこないのです。わかりますか？

《第1表》変 数 表

X，Y	自分の座標
V 1，V 2	自分の移動方向
A＄(C)	自分のキャラクタ
Z	自分の数
X 2，Y 2	ビームの座標
M 1，M 2	ビームの移動方向
X 1(F)，Y 1(F)	ＡＬＩＥＮの座標
V 3，V 4	ＡＬＩＥＮの移動方向
B(F)	石になっている時間
AS	ＡＬＩＥＮの数
IS	石になった数
SC	スコア
HS	ハイ・スコア



by グレムリン飯塚

評…まさに現実なのだ!!（影）

《リスト1》キャラクタ定義のリスト

```
100 REM
120 POKE 56334,0
130 POKE 1,PEEK(1)AND 251
140 FOR I=0 TO 511:POKE 3072+I,PEEK(53248+I):NEXT
150 FOR I=0 TO 95:POKE 3872+I,PEEK(54048+I):NEXT
160 POKE 1,PEEK(1)OR 4
170 POKE 56334,1
200 :
210 FOR I=2048 TO 2351
220 READ A:POKE I,A
230 NEXT
500 DATA001,001,001,225,161,237,183,241
510 DATA128,128,128,135,133,183,237,143
520 DATA178,245,181,244,179,240,175,224
530 DATA077,175,173,047,205,015,245,007
540 DATA224,175,240,179,244,181,245,178
550 DATA007,245,015,205,047,173,175,077
560 DATA241,183,237,161,225,001,001,001
570 DATA143,237,183,133,135,128,128,128
580 DATA031,021,031,003,004,006,002,255
590 DATA255,085,255,252,002,114,138,106
600 DATA255,002,006,004,003,031,021,031
610 DATA106,138,114,002,252,255,085,255
620 DATA255,180,255,063,064,078,081,086
630 DATA248,168,248,192,032,096,064,255
640 DATA086,081,078,064,063,255,180,255
650 DATA255,064,096,032,192,248,168,248
660 DATA003,031,063,127,185,176,177,177
670 DATA192,248,252,254,157,013,141,141
680 DATA185,191,124,062,011,027,120,248
690 DATA157,253,062,124,208,216,030,031
700 DATA016,056,127,251,243,061,059,055
710 DATA008,028,254,239,231,188,220,236
720 DATA055,059,061,243,251,127,056,016
730 DATA236,220,188,231,239,254,028,008
740 DATA000,000,000,000,000,000,000,255
750 DATA255,000,000,000,000,000,000,000
760 DATA001,001,001,001,001,001,001,001
770 DATA128,128,128,128,128,128,128,128
780 DATA000,063,109,079,123,116,091,122
790 DATA000,252,182,242,222,046,218,094
800 DATA122,091,116,123,079,109,063,000
810 DATA094,218,046,222,242,182,252,000
820 DATA000,000,000,000,000,000,000,000
830 DATA000,003,007,006,006,007,003,000
840 DATA000,255,195,000,000,195,255,000
850 DATA000,255,102,219,219,102,255,000
860 DATA000,192,224,096,096,224,192,000
870 DATA066,165,090,036,036,090,165,066
```


★ベーマガはすばらしい。プログラムを勉強するには，もってこいの本です。（埼玉県戸田市・**海老沢紀之15才**）…
【編集長：ベーマガはすばらしい→編集長がエライ！→編集長はだれだ？→私なのだ!!影：たまにはネ！】

《リスト2》メイン・プログラムのリスト

```
100 REM ******[ ALIEN HUNTER 2 ]******
110 CLR:DIM X1(14),Y1(14),B(14)
120 A$(1)="@A▓T▓BC":A$(2)="DE▓T▓FG":A$(3)="HI▓T▓JK":A$(4)="LM▓T▓NO"
130 GOTO 3000
140 X=19:Y=9:V1=0:V2=0:C=1:M1=0:M2=-2
190 REM ******* MAIN LOOP *************
200 REM ---------- MOVE --------------
210 POKE 198,0:A=PEEK(197)
220 V1=((A=42)*(X<37)-(A=37)*(X>1))*2:V2=((A=12)*(Y<17)-(A=10)*(Y>1))*2
230 IF (V1<>0)+(V2<>0) THEN M1=V1:M2=V2:C=-(V2=-2)-(V2=2)*2-(V1=-2)*3-(V1=2)*4
250 P=PEEK(1024+X+V1+(Y+V2)*40):V1=-((P=16)+(P=32))*V1:V2=-((P=16)+(P=32))*V2
260 POKE 211,X:POKE 214,Y:PRINT "◣▓  ▓T▓  "
270 X=X+V1:Y=Y+V2
280 POKE 646,5:POKE 211,X:POKE 214,Y:PRINT "◣▓";A$(C)
290 IF P=16 THEN 1800
295 IF A=60 THEN 1000
300 REM ------- ALIEN MOVE -----------
310 P1=PEEK(1024+X1(F)+Y1(F)*40):IF P1=37 THEN 1300
320 IF B(F)>0 THEN 1400
330 R=RND(1)
340 IF R<.7 THEN V3=((X<X1(F))-(X>X1(F)))*2:V4=((Y<Y1(F))-(Y>Y1(F)))*2
350 IF R>.7 THEN V3=(INT(RND(1)*2)*2-1)*2:V4=(INT(RND(1)*2)*2-1)*2
360 IF (P1=28)+(P1=20)+(P1=37) THEN 380
370 POKE 211,X1(F):POKE 214,Y1(F):PRINT "◣▓  ▓T▓  "
380 X1(F)=X1(F)+V3:Y1(F)=Y1(F)+V4
385 X1(F)=X1(F)+((X1(F)>37)-(X1(F)<1))*2:Y1(F)=Y1(F)+((Y1(F)>17)-(Y1(F)<1))*2
390 P1=PEEK(1024+X1(F)+Y1(F)*40)
395 IF (P1=28)+(P1=20)+(P1=37) THEN 410
400 POKE 646,2:POKE 211,X1(F):POKE 214,Y1(F):PRINT "◣▓PQ▓T▓RS"
405 IF (X1(F)=X)*(Y1(F)=Y) THEN 1800
410 F=F+1:IF F>AS THEN F=1
420 POKE 1825+INT(T/5),34
430 T=T+1:IF T>189 THEN 2000
440 GOTO 210
1000 REM ------- SHOTING ------------
1010 X2=X:Y2=Y
1020 IF M1<>0 THEN BM$="XX▓T▓YY"
1030 IF M2<>0 THEN BM$="Z[▓T▓Z["
1035 POKE SI+4,16+1:POKE SI,10:POKE SI+1,55
1040 X2=X2+M1:Y2=Y2+M2:POKE 646,3
1050 P=PEEK(1024+X2+Y2*40)
1060 IF (X2<1)+(X2>38)+(Y2<1)+(Y2>19) THEN 1170
1070 IF P<>32 THEN 1110
1080 POKE 211,X2:POKE 214,Y2:PRINT "◣▓"BM$:IF (X2-M1=X)*(Y2-M2=Y) THEN 1100
1090 POKE 211,X2-M1:POKE 214,Y2-M2:PRINT "◣▓  ▓T▓  "
1100 GOTO 1040
1110 POKE SI+4,16:POKE SI,0:POKE SI+1,0
1120 IF P=28 THEN POKE 211,X2:POKE 214,Y2:PRINT "◣▓  ▓T▓  ":GOTO 1170
1130 IF P<>16 THEN 1170
1140 POKE 646,1:POKE 211,X2:POKE 214,Y2:PRINT "◣▓%%▓T▓%%":GOTO 1170
1150 :
1160 GOTO 300
1170 POKE SI+4,128+1:POKE SI,20:POKE SI+1,60:FOR R=1 TO 10:NEXT R
1180 POKE 211,X2-M1:POKE 214,Y2-M2:PRINT "◣▓  ▓T▓  "
1190 POKE SI+4,16:POKE SI,0:POKE SI+1,0
1200 SC=SC-5:POKE 646,12
1210 POKE 211,27:POKE 214,22:PRINT "◣▓▓"RIGHT$("0000000"+MID$(STR$(SC),2),7)
1220 IF SC<=0 THEN 2000
1230 GOTO 300
1300 REM ------- ALIEN CLEAR ---------
1310 IS=IS+1
1320 POKE 646,2:POKE 211,13:POKE 214,23:PRINT "◣▓▓";AS-IS;"] "
1330 POKE 646,3:POKE 211,X1(F):POKE 214,Y1(F):PRINT "◣▓TU▓T▓VW"
1340 FOR U=1 TO 5
1342 POKE SI+4,32+1:POKE SI,20:POKE SI+1,50:FOR R=1 TO 10:NEXT R
1344 POKE SI,10:POKE SI+1,20:FOR R=1 TO 10:NEXT R
1346 NEXT U
1348 POKE SI+4,32:POKE SI,0:POKE SI+1,0
1350 B(F)=15:IF IS=AS THEN 1500
1360 GOTO 410
1400 REM ------- ALIEN UNLIVE --------
1410 B(F)=B(F)-1:IF B(F)>0 THEN 410
1420 IS=IS-1
1430 POKE 646,2:POKE 211,13:POKE 214,23:PRINT "◣▓▓";AS-IS
1440 POKE 211,X1(F):POKE 214,Y1(F):PRINT "◣▓  ▓T▓  "
1450 POKE SI+4,16+1:POKE SI,40:POKE SI+1,45:FOR R=1 TO 100:NEXT R
1460 POKE SI+4,16
1470 GOTO 410
1500 REM ------- NEXT PATTERN --------
1510 POKE 646,1:POKE 211,12:POKE 214,9:PRINT "◣▓▓[ NEXT PATTERN ]"
1520 POKE 646,12:FOR I=1 TO AS
1530 POKE 211,X1(I):POKE 214,Y1(I):PRINT "◣▓  ▓T▓  "
1532 POKE SI+4,16+1:FOR U=1 TO 6
1534 POKE SI,30:POKE SI+1,20:FOR R=1 TO 10:NEXT R
1536 POKE SI,10:POKE SI+1,50:FOR R=1 TO 10:NEXT R
1538 NEXT U:POKE SI+4,16:POKE SI,0:POKE SI+1,0
1540 SC=SC+100
1550 POKE 211,27:POKE 214,22:PRINT "◣▓▓"RIGHT$("0000000"+MID$(STR$(SC),2),7)
1560 :
1600 FOR J=1 TO 500:NEXT J
1610 NEXT I
1620 POKE SI+5,00*16+00:POKE SI+6,15*16+00
1630 POKE SI+4,32+1
1640 POKE 646,12:FOR T=T TO 189
1650 :
1660 POKE 1825+INT(T/5),34:SC=SC+1
1670 POKE SI,30:POKE SI+1,75
1680 POKE 211,27:POKE 214,22:PRINT "◣▓▓"RIGHT$("0000000"+MID$(STR$(SC),2),7)
1690 POKE SI,0:POKE SI+1,0
1700 NEXT T:POKE SI+4,32:AS=AS+1:IF AS>14 THEN AS=5
1710 FOR R=1 TO 700:NEXT R
1720 GOTO 3400
1800 REM --------- TANK -------------
1810 POKE 646,7:POKE 211,X:POKE 214,Y:PRINT "◣▓TU▓T▓VW"
1820 POKE SI+4,32+1:FOR U=1 TO 5
1830 POKE SI,90:POKE SI+1,10-U
1840 POKE 646,7:POKE 211,X:POKE 214,Y:PRINT "◣▓TU▓T▓VW"
1845 FOR R=1 TO 100:NEXT R
1850 POKE SI,0:POKE SI+1,0
1860 :
1870 POKE SI,45:POKE SI+1,15-U
1880 POKE 646,1:POKE 211,X:POKE 214,Y:PRINT "◣▓%%▓T▓%%"
1890 FOR R=1 TO 50:NEXT R
1900 POKE SI,0:POKE SI+1,0
1910 NEXT U:POKE SI+4,32
1920 Z=Z-1:IF Z=0 THEN 2000
1930 POKE 211,Z*3-1:POKE 214,22:PRINT "◣▓  ▓T▓  "
1940 GOTO 140
2000 REM ******** GAME OVER **********
2010 FOR U=6 TO 13
2020 POKE 211,10:POKE 214,U:PRINT "◣▓                    "
2030 NEXT U
2040 :
2050 FOR GA=1 TO 9
2060 POKE SI+4,16+1:POKE SI,35:POKE SI+1,50
2070 POKE 646,12:POKE 211,16:POKE 214,7:PRINT "◣▓"LEFT$("▓GAME OVER",GA+1)
2080 FOR R=1 TO 100:NEXT R
2090 POKE SI+4,16:POKE SI,0:POKE SI+1,0
2100 NEXT GA
2110 :
2120 :
2130 PRINT SPC(12)"◣▓▓YOUR SCORE ";
2140 PRINT RIGHT$("0000000"+MID$(STR$(SC),2),7)
2150 IF SC<=HS THEN 2190
2160 PRINT SPC(12)"▓YOU ARE HI-SCORE":HS=SC
2170 POKE 211,27:POKE 214,23:PRINT "▓◣▓"RIGHT$("0000000"+MID$(STR$(HS),2),7)
2180 GOTO 2210
2190 PRINT SPC(13)"▓HI-SCORE ";RIGHT$("0000000"+MID$(STR$(HS),2),7)
2200 POKE 211,27:POKE 214,22:PRINT "▓◣▓"RIGHT$("000000"+MID$(STR$(SC),2),7)
2210 FOR J=1 TO 5000:NEXT J
3000 REM ******** SCREEN *************
3010 PRINT CHR$(147);CHR$(142);CHR$(8);CHR$(17)
3020 POKE 53280,0:POKE 53281,0:POKE 646,1:POKE 53272,21
3030 PRINT "      /| T▔▔| |
3040 PRINT "     / || ||_ |\ |
3050 PRINT "    /_|| || | \|
3060 PRINT "   / |__⊥|__| \|
3070 PRINT:PRINT
3080 PRINT " |  || || |▔T▔ ▔▔ ▔▔\  TT
3090 PRINT " |__|| ||\| |  |_  |_/  ||
3100 PRINT " |  || || \| |  |   |\   ||
3110 PRINT " |  |\_/| \| |  |__ | \  ⊥⊥
3120 PRINT:PRINT:POKE 646,12
3130 PRINT "     KEY────────────────┐
3140 PRINT "     |  A               |
3150 PRINT "     | ┌┴┐      ┌─────┐ |  BY
3160 PRINT "     | K┤X├L FIRE|SPACE| |
3170 PRINT "     | └┬┘      └─────┘ |  BUG & ERROR
3180 PRINT "     |  Z               |
3190 PRINT "     └──────────────────┘
3200 PRINT:PRINT "                PUSH [ ▓S▓ ] KEY
3210 POKE 198,0
3220 GET A$:IF A$<>"S" THEN 3220
3230 SC=100:Z=3:AS=5:SI=54272
3240 POKE SI+24,15:POKE SI+5,00*16+10:POKE SI+6,00*16+00
3400 REM ******** SCREEN *************
3410 PRINT CHR$(147);:POKE 53272,18:POKE 646,4
3420 PRINT "▓┌──────────────────────────────────────┐";
3430 FOR R=1 TO 18:PRINT "|";SPC(38)"|";:NEXT R
3440 PRINT "└──────────────────────────────────────▓";
3450 POKE 646,8:PRINT "!######################################$"
3460 POKE 646,5:PRINT "  ";LEFT$("@A▓T▓BC◣ @A▓T▓BC",(Z-1)*9)
3465 POKE 646,2:POKE 211,10:POKE 214,22:PRINT "◣▓PQ▓T▓RS▓=";AS
3470 POKE 646,12:POKE 211,20:POKE 214,22:PRINT "◣▓▓ SCORE ";
3480 PRINT RIGHT$("0000000"+MID$(STR$(SC),2),7)
3490 POKE 211,18:PRINT "▓HI-SCORE "RIGHT$("0000000"+MID$(STR$(HS),2),7)
3500 POKE 646,7:FOR BL=1 TO 80
3510 POKE SI+4,16+1:POKE SI,40:POKE SI+1,50
3520 POKE 211,INT(RND(1)*19)*2+1:POKE 214,INT(RND(1)*9)*2+1:PRINT "◣▓▓]▓T▓↑←"
3530 POKE SI+4,16:POKE SI,0:POKE SI+1,0
3540 NEXT BL
3550 :
3600 FOR J=1 TO AS:B(J)=0
3610 Y1(J)=INT(RND(1)*9)*2+1:X1(J)=INT(RND(1)*19)*2+1
3620 IF (X1(J)>15)*(X1(J)<23)+(Y1(J)>5)*(Y1(J)<13) THEN 3610
3630 IF PEEK(1024+X1(J)+Y1(J)*40)=16 THEN 3610
3640 POKE SI+4,16+1:POKE SI,10:POKE SI+1,20:FOR R=1 TO 30:NEXT R
3645 POKE SI,10:POKE SI+1,30
3650 POKE 646,2:POKE 211,X1(J):POKE 214,Y1(J):PRINT "◣▓PQ▓T▓RS"
3660 FOR R=1 TO 150:NEXT R
3670 POKE SI+4,16:POKE SI,0:POKE SI+1,0
3680 NEXT J
3690 POKE SI+5,00*16+11:POKE SI+6,00*16+00
3700 T=0:IS=0:F=1:GOTO 140
```

FM-7/77/(8)用

ゆうれい船 サバイバル

H & T



あなたは，○○海賊の親分です。酒場で酒を飲んでいると，船員の１人があわてて呼びにきました。「たいへんだー！　船がゆうれいに，のっとられた!!」あなたはびっくりして船着き場へ行ってみると，無惨にも，あなたの船はゆうれい船と化していました。

遊びかた

海賊を，8 2 4 6で上下左右に動かし，宝をすべて取りだしてください。5で止まります。

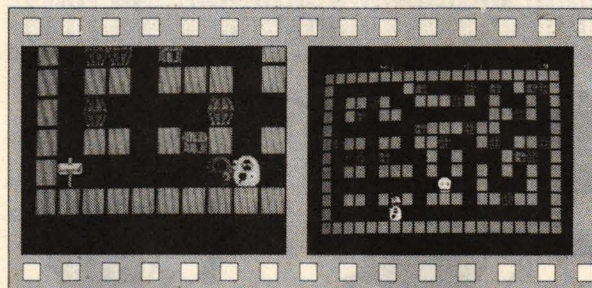
はじめは，トンカチを取ってください。そうすると，タルをこわすことができます。タルの中には，剣，ゆうれい，カギが入っています。

剣を取ると，ゆうれいを退治できます(＋50点)。剣のきき目は，１本につき１回です。剣のないときに，ゆうれいに当たると海賊が１人減ります。

０人になると，GAME　OVERです。カギが入っていると，宝の箱をあけることができます(＋100点)。１本につき，１回です。全部あけると，ROUND　CLEARです。

海賊は３人，剣は１画面に３本ですが，３面ごとに海賊は１人増え，剣は１本ずつ減ります。

１面ごとに荷物の色が変わりますが，10面以降では見えなくなります。それと，どの面でも，カギを７個取ると，タルの中のゆうれいが動きます。



《写真１》まずはトンカチを取りましょう　《写真２》宝をすべて取れば面クリアです

必勝法

1．スタートしたら，すぐにトンカチを取りにいく。
2．タルの中のゆうれいは，上のほうにいることが多い。それをやっつけるまでは，剣をなくさない。
3．ゆうれいは，Y座標に弱い。
4．剣のないとき，いきどまりの所に入らない。

参考

84年７月号「BOMBER　MAN」

ゆうれい船サバイバルのプログラム・リスト

```
10 '●●●●●●●●●●● ｼｮｷ ｾｯﾃｲ ●●●●●●●●●●●
20 RANDOMIZE TIME:DIM S(19,11),P$(2,11)
30 GOSUB 900
40 M=3:SC=0:R=1:E=1:GOSUB 1640:GOSUB 790
50 '●●●●●●●●●●● MAIN ●●●●●●●●●●●
60 '********** KAIZOKU **********
70 S$=INKEY$
80 S=VAL(S$):ON S+1 GOTO 140,140,100,140,110,90,120,140,130,140
90  V= 0:W= 0:GOTO 140
100 V= 0:W= 1:GOTO 140
110 V=-1:W= 0:GOTO 140
120 V= 1:W= 0:GOTO 140
130 V= 0:W=-1
140 IF V<>0 OR W<>0 THEN BEEP1:BEEP0
150 IF X=TX AND Y=TY THEN 190
160 ON S(X+V,Y+W)+1 GOTO 530,560,170,270,320,440,470
170 IF C=0 THEN 560 ELSE PUT@A((X+V)*32,(Y+W)*16+8)-((X+V)*32+31,(Y+W)*16+23),TA
%,XOR:S(GX,GY)=0
180 PUT@A((X+V)*32,(Y+W)*16+8)-((X+V)*32+31,(Y+W)*16+23),GA%,XOR
190 SOUND7,55:SOUND6,25:SOUND8,16:SOUND11,0:SOUND12,7:SOUND13,0:SOUND6,15
200 FOR I=0 TO 1000:NEXT
210 IF A<1 THEN PLAY"O1L8BAGFEDC":M=M-1:IF M=0 THEN 840 ELSE FOR I=0 TO 3000:NEX
T:GOSUB 1640:GOSUB 790:GOTO 50
220 A=A-1:GOSUB 670:SC=SC+50:GOSUB 650:PLAY"O5L64CDECDECDE"
230 IF TX=X AND TY=Y THEN 250
240 PUT@A((X+V)*32,(Y+W)*16+8)-((X+V)*32+31,(Y+W)*16+23),GA%,XOR:GOTO 260
250 PUT@A(TX*32,TY*16+8)-(TX*32+31,TY*16+23),GA%,XOR:GOSUB 820
260 GOTO 70
270 IF C=0 THEN 560 ELSE PUT@A((X+V)*32,(Y+W)*16+8)-((X+V)*32+31,(Y+W)*16+23),TA
%,XOR
280 PUT@A((X+V)*32,(Y+W)*16+8)-((X+V)*32+31,(Y+W)*16+23),TU%,XOR
290 PLAY"O4L32CDEFGABCDEFAB":A=A+1:GOSUB 670:S(X+V,Y+W)=0
300 PUT@A((X+V)*32,(Y+W)*16+8)-((X+V)*32+31,(Y+W)*16+23),TU%,XOR
```


★OFアドベンチャー：目の前に道がある。見る→７月号へ。右→９月号へ。まん中→10月号へ。左→８月号へ。(ジョークです)。(大分県宇佐郡・久恒敦司14才)……【影：ジョークと知りつつ10月号を開いたワ・タ・シ。】

```
310 GOTO 530
320 IF C=0 THEN 560 ELSE PUT@A((X+V)*32,(Y+W)*16+8)-((X+V)*32+31,(Y+W)*16+23),TA
%,XOR
330 PUT@A((X+V)*32,(Y+W)*16+8)-((X+V)*32+31,(Y+W)*16+23),KE%,XOR
340 PLAY"O8L32CDEFGAB":B=B+1:GOSUB 680:S(X+V,Y+W)=0
350 PUT@A((X+V)*32,(Y+W)*16+8)-((X+V)*32+31,(Y+W)*16+23),KE%,XOR
360 IF B<7 OR S(GX,GY)=0 THEN 530
370 PUT@A(GX*32,GY*16+8)-(GX*32+31,GY*16+23),TA%,XOR
380 IF S(GX-1,GY)=0 THEN S(GX,GY)=0:GX=GX-1:S(GX,GY)=2:GOTO 420
390 IF S(GX+1,GY)=0 THEN S(GX,GY)=0:GX=GX+1:S(GX,GY)=2:GOTO 420
400 IF S(GX,GY-1)=0 THEN S(GX,GY)=0:GY=GY-1:S(GX,GY)=2:GOTO 420
410 IF S(GX,GY+1)=0 THEN S(GX,GY)=0:GY=GY+1:S(GX,GY)=2
420 PUT@A(GX*32,GY*16+8)-(GX*32+31,GY*16+23),TA%,XOR
430 GOTO 530
440 PLAY"O3L16CDEDC":C=1:S(X+V,Y+W)=0:GOSUB 700
450 PUT@A((X+V)*32,(Y+W)*16+8)-((X+V)*32+31,(Y+W)*16+23),KI%,XOR
460 GOTO 530
470 IF B>0 THEN 480 ELSE 560
480 PUT@A((X+V)*32,(Y+W)*16+8)-((X+V)*32+31,(Y+W)*16+23),H1%,XOR
490 PUT@A((X+V)*32,(Y+W)*16+8)-((X+V)*32+31,(Y+W)*16+23),H2%,XOR
500 FOR I=1 TO 5:PLAY"O5L64CDE":NEXT:D=D-1:SC=SC+100:B=B-1:S(X+V,Y+W)=0:GOSUB 65
0:GOSUB 680:GOSUB 690
510 PUT@A((X+V)*32,(Y+W)*16+8)-((X+V)*32+31,(Y+W)*16+23),H2%,XOR
520 IF D=0 THEN 710 ELSE 530
530 PUT@A(X*32,Y*16+8)-(X*32+31,Y*16+23),KA%,XOR
540 X=X+V:Y=Y+W
550 PUT@A(X*32,Y*16+8)-(X*32+31,Y*16+23),KA%,XOR
560 '********** GAIKOSU **********
570 PUT@A(TX*32,TY*16+8)-(TX*32+31,TY*16+23),GA%,XOR
580 TV=SGN(X-TX):TW=SGN(Y-TY)
590 IF S(TX+TV,TY)<>1 THEN IF TX<>X THEN TX=TX+TV:GOTO 620
600 IF S(TX,TY+TW)<>1 THEN F=INT(RND(1)*3):IF F>0 THEN TY=TY+TW:GOTO 620
610 IF S(TX,TY-TW)<>1 THEN TY=TY-TW
620 PUT@A(TX*32,TY*16+8)-(TX*32+31,TY*16+23),GA%,XOR
630 GOTO 60
640 '●●●●●●●●●●● PRINT etc. ●●●●●●●●●●●
650 LOCATE  3,0:COLOR 4:PRINTUSING"SCORE:#####";SC:RETURN
660 LOCATE 20,0:COLOR 3:PRINTUSING"MAN:#";M: RETURN
670 LOCATE 34,0:COLOR 1:PRINTUSING"KEN:#";A: RETURN
680 LOCATE 48,0:COLOR 6:PRINTUSING"KEY:##";B:RETURN
690 LOCATE 62,0:COLOR 2:PRINTUSING"ﾀｶﾗ:##";D:RETURN
700 LOCATE 72,0:COLOR 5:PRINT    "ﾄﾝｶﾁ"     :RETURN
710 '●●●●●●●●●●● ROUND CLEAR ●●●●●●●●●●●
720 FOR I=0 TO 5:PLAY"O6L32CDEFGAB":NEXT
730 COLOR 5:LOCATE 33, 6:PRINTUSING"## ROUND CLEAR";R
740 COLOR 2:LOCATE 32,10:PRINT     "HIT [RETURN] KEY!"
750 IF INKEY$<>CHR$(13) THEN 750
760 R=R+1:IF ((R-1) MOD 3)=0 THEN M=M+1
770 IF R>9 THEN E=0 ELSE E=E+1:IF E=6 THEN E=1
780 GOSUB 1640:GOSUB 790:GOTO 50
790 '●●●●●●●●●●● GAME START ●●●●●●●●●●●
800 PLAY"L64O4CR4CR4CR4G4":FOR I=0 TO 3000:NEXT
810 X=18:Y=10:PUT@A(X*32,Y*16+8)-(X*32+31,Y*16+23),KA%,XOR
820 TX=1:TY=1:PUT@A(TX*32,TY*16+8)-(TX*32+31,TY*16+23),GA%,XOR
830 RETURN
840 '●●●●●●●●●●● GAME OVER ●●●●●●●●●●●
850 SYMBOL(65,50),"GAME OVER",7,4,5
860 SYMBOL(40,90),"REPLAY ? [Y]OR[N]",4,2,6
870 A$=INKEY$:IF A$="Y" OR A$="y" THEN 40
880 IF A$<>"N" AND A$<>"n" THEN 870
890 COLOR7,0:CLS:END
900 '●●●●●●●●●●● DEMO ●●●●●●●●●●●
910 WIDTH 80,25:COLOR 7,0:CLS:CONSOLE 0,25,0,0
920 SYMBOL(70,10),"ﾕｰﾚｲｾﾝ" ,10,10,5
930 SYMBOL(74,12),"ﾕｰﾚｲｾﾝ" ,10,10,1
940 SYMBOL(0,100),"ｻｶﾞｲｶﾞﾙ",11,12,3
950 SYMBOL(4,102),"ｻｶﾞｲｶﾞﾙ",11,12,2
960 FOR I=0 TO 5:PLAY"V10L32O4CDEFGAB":NEXT
970 GOSUB 1000
980 LOCATE 35,24:PRINT"HIT ANY KEY !";
990 IF INKEY$="" THEN 990 ELSE RETURN
1000 '●●●●●●●●●●● ｷｬﾗｸﾀｰ DATA ●●●●●●●●●●●
1010 RESTORE 1030
1020 DIM KA%(96):FOR N=0 TO 96:READ KA%(N):NEXT
1030 DATA 63,-1024,511,-64,-2056,4080,-1056,1016,3023,31228,-4148,6654,-2080
1040 DATA 1022,12277,22527,32767,-1,10752,-20502,21504,22773,10752,-22278
1050 DATA 5377,22517,10794,-21846,5205,21844,682,-21856,63,-1024,511,-64,-2056
1060 DATA 4080,-1056,1016,3023,31228,-4148,6654,-2080,1022,12277,22527,32767,-1
1070 DATA 32256,-1,31744,30975,32256,-1793,16129,-1,15935,-2,7807,-4,1023,-32
1080 DATA 0,0,0,1536,0,384,0,96,0,16,0,8,0,0,0,8,0,0,21504,22517,10240,10490
1090 DATA 21504,22773,10752,-20502,5141,21844,2602,-21848,341,21824,0
1100 DIM GA%(96):FOR N=0 TO 96:READ GA%(N):NEXT
```

```
1110 DATA 255,-256,1855,-32,15615,-4,29695,-2,28671,-2,-5105,-4033,-1561,-4321
1120 DATA 28931,-16113,31207,-4322,15373,-20418,8191,-4,3303,14792,1219,10568
1130 DATA 0,0,1190,12488,743,14800,255,-256,1855,-32,15615,-4,29695,-2,28671,-2
1140 DATA -5105,-4033,-1561,-4321,28931,-16113,31207,-4322,15373,-20418,8191,-4
1150 DATA 3303,14792,1219,10568,0,0,1190,12488,743,14800,255,-256,1855,-32
1160 DATA 15615,-4,29695,-2,28671,-2,-5105,-4033,-1561,-4321,28931,-16113,31207
1170 DATA -4332,15373,-20418,8191,-4,3303,14792,1219,10568,0,0,1190,12488,743
1180 DATA 14800,0
1190 DIM H1%(96):FOR N=0 TO 96:READ H1%(N):NEXT
1200 DATA 0,0,0,0,0,0,4192,16,8208,4,16392,2,16392,3,21512,1,8533,21845,8200,2
1210 DATA 8200,2,8200,2,8200,2,13320,2,341,21846,0,0,0,0,0,0,0,2698,-21856
1220 DATA 5445,21840,10914,-21848,5457,21844,162,-21848,2560,0,5445,20816,2722
1230 DATA -24408,5445,20816,2722,-24408,325,21840,0,0,0,0,0,0,0,0,0,1301
1240 DATA 21824,2730,-21848,5461,21844,10914,-21848,337,21844,5120,0,2722
1250 DATA -24408,5445,16464,2722,-24408,5445,20816,162,-21848,0,0,0,0,0
1260 DIM H2%(96):FOR N=0 TO 96:READ H2%(N):NEXT
1270 DATA 8191,-4,8448,8,8704,16,9728,48,6144,20576,7936,9152,6144,4448,5408
1280 DATA 6448,4616,280,4416,8780,4261,26774,2303,-2,1152,2,640,2,384,2,255,-2
1290 DATA 0,0,5120,0,2048,0,4096,0,7,-2048,181,26112,1370,-4160,949,-22560,2411
1300 DATA 24560,1273,-30792,2634,1020,256,0,597,21844,42,-21848,85,21844,0,0,0
1310 DATA 0,2560,0,5120,0,2048,0,5,22528,165,-23040,1382,-16448,2709,-16704
1320 DATA 1379,24304,2749,-16456,1391,28524,1536,0,298,-21848,341,21844,42
1330 DATA -21848,0,0,0
1340 DIM KI%(96):FOR N=0 TO 96:READ KI%(N):NEXT
1350 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,3
1360 DATA -16384,3,16384,3,16384,32762,24574,-1,-11,-16385,-21,-10923,21845
1370 DATA -21846,-21845,32762,-20482,2,-16384,3,16384,3,16384,3,16384,3,16384,3
1380 DATA 16384,1,-32768,3,-16384,3,16384,3,16384,32762,24574,-1,-11,-16385,-21
1390 DATA -10923,21845,-21846,-21845,32762,-20482,2,-16384,3,16384,3,16384,3
1400 DATA 16384,3,16384,3,16384,1,-32768,0
1410 DIM TA%(96):FOR N=0 TO 96:READ TA%(N):NEXT
1420 DATA 1706,-21856,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,-21846,-21845,-10923,21845
1430 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,1706,-21856,0,0,650,10400,1300,21584,2602
1440 DATA 10792,5204,21780,10410,10890,20820,21780,0,0,0,0,10410,10890,20820
1450 DATA 21780,10410,10792,5204,21584,2602,10400,1300,20800,0,0,0,0,1300,20800
1460 DATA 2602,10400,5204,21584,10410,10792,20820,21780,10410,10890,0,0,0,0
1470 DATA 20820,21780,10410,10890,5204,21780,2602,10792,1300,21584,650
1480 DATA 10400,0,0,0
1490 DIM KE%(96):FOR N=0 TO 96:READ KE%(N):NEXT
1500 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,127
1510 DATA -512,2016,1984,15872,252,-4096,15,-24576,5,-24576,5,-4096,15
1520 DATA 15872,124,2032,4064,255,-256,2,-16384,2,-16384,2,-4096,2,-16384,2
1530 DATA -2048,2,-2048,127,-512,2016,1984,15872,252,-4096,15,-24576,5
1540 DATA -24576,5,-4096,15,15872,124,2032,4064,255,-256,2,-16384,2,-16384
1550 DATA 2,-4096,2,-16384,2,-2048,2,-2048,0
1560 DIM TU%(96):FOR N=0 TO 96:READ TU%(N):NEXT:RETURN
1570 DATA 1,-32768,7,-8192,31,-2048,63,-1024,127,-512,127,-512,127,-512,127
1580 DATA -512,127,-512,127,-512,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,1,0,5,-16384,15,-4096
1590 DATA 26,-2048,71,-3072,41,-8704,86,31744,46,32256,86,31744,8238,32260
1600 DATA 32767,-2,27306,-21846,8245,21508,63,-1024,42,-21504,255,-256,1,-32768
1610 DATA 7,-8192,31,-2048,31,-2048,111,-2560,123,-8704,126,-512,127,32256,126
1620 DATA -512,8319,32260,32767,-2,27306,-21846,8245,21508,63,-1024,42,-21504
1630 DATA 255,-256,0
1640 '●●●●●●●●●●● SCREEN ●●●●●●●●●●●
1650 WIDTH 80,25:COLOR 7,0:CLS:CONSOLE 0,25,0,0:A=0:B=0:C=0:D=10
1660 GOSUB 650:GOSUB 660:GOSUB 670:GOSUB 680:GOSUB 690
1670 K(0)=2:K(1)=0:K(2)=1:Z1=0:Z2=0:RESTORE 1810
1680 FOR J=0 TO 11:FOR K=0 TO 2
1690 READ P$(K,J):NEXT:NEXT:L=R MOD 3
1700 FOR J=0 TO 11:FOR I=0 TO 19:S(I,J)=VAL(MID$(P$(K(L),J),I+1,1))
1710 IF S(I,J)=1 THEN LINE(I*32+2,J*16+9)-(I*32+29,J*16+22),PSET,E,BF:GOTO1780
1720 IF S(I,J)=5 THEN PUT@A(I*32,J*16+8)-(I*32+31,J*16+23),KI%,XOR:    GOTO 1780
1730 IF S(I,J)=6 THEN PUT@A(I*32,J*16+8)-(I*32+31,J*16+23),H1%,XOR:    GOTO 1780
1740 IF S(I,J)=7 THEN PUT@A(I*32,J*16+8)-(I*32+31,J*16+23),TA%,XOR ELSE    1780
1750 Z=INT(RND(1)*2)
1760 IF Z=0 THEN S(I,J)=2:Z1=Z1+1:IF Z1>1 THEN S(I,J)=4 ELSE GX=I:GY=J
1770 IF Z=1 THEN S(I,J)=3:Z2=Z2+1:IF Z2>3-INT((R-1)/3) THEN S(I,J)=4
1780 NEXT:NEXT:RETURN
1790 '●●●●●●●●●●● MAZE DATA ●●●●●●●●●●●
1800 '●●●●●     1・4・7 ﾒﾝ     ●●●     2・5・8 ﾒﾝ     ●●●     3・6・9 ﾒﾝ     ●
1810 DATA 11111111111111111111,11111111111111111111,11111111111111111111
1820 DATA 10000001600070601671,10000710000760110051,10000000610007017001
1830 DATA 10117100111710100101,10661617000100000101,10111700017000107061
1840 DATA 10160110000000117101,11111011111101116771,17071011010161010601
1850 DATA 10000000611171100001,10000017011101111001,16111100011000016001
1860 DATA 16110110117001701171,10111000001701007611,10070070600060000001
1870 DATA 10770600010100016701,10071111000000000111,10010000600000010101
1880 DATA 10110111010101010101,10000007617116000001,17111100107000010101
1890 DATA 10700007000601000101,17111101000000001701,10015100010010010101
1900 DATA 10110161011101171101,10111101011111007161,10610007000100000701
1910 DATA 15000000000000000001,16000000001700000001,17011100111000710101
1920 DATA 11111111111111111111,11111111111111111111,11111111111111111111
```

★げ！バスにのりおくれた。しかたがない，ＯＦコーナーにでものるか。（岩手県花巻市・**角田哲也12才**）……【つぐ美：毎度ご乗車ありがとうござ～います。このＯＦは花巻発，編集部経由の読者行きでございま～す。】

ラッカー
RAKKER

藤村　宏一

内　容

右下にいるRAKKERを，8246で上下左右に移動させて，1から5までのチェック・ポイントを順番に通過します。全部通過すると，右下に出口ができ，そこからでると1面クリアとなります。

なお，RAKKERが止まれるのは，天井，床，壁にぶつかったときで，5を押してもプログラムのつごう上，右に動きます。

Miss

チェック・ポイントを順番どおりに通過しなかったとき，TIMEが0になったとき，敵にぶつかったときに，それぞれRAKKERが1人減ります。そして，3人ともMISSになると，GAME　OVERとなります。なお，3面クリアすると，強制的にGAME　OVERとなります。

《写真1》敵をかわして1～5の順で取る

《写真2》2面。敵をおびきだすのがポイントだ

RAKKERのプログラム・リスト

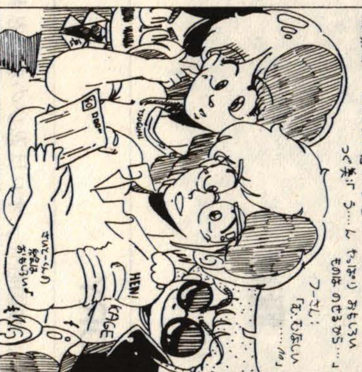
```
10 '  ショキセッテイ
15 COLOR 7,0:WIDTH40,25:CONSOLE 0,25,0,0:DEFINT A-Z:DIM CARC1%(96),CARC2%(96),CA
RC3%(96),CARC4%(96),CARC5%(96),CARC6%(96),GAM1(32,18),FLOR1%(96),FLOR2%(96),FLOR
3%(96),FLOR4%(96):GOSUB 385
20 MEN=1:SC=0:RA=3:GOSUB 830
25 CARC=1:CARCT=1:BAN=5:DOOR=1
30 X=15:Y=9:X1=1:Y1=1:X2=1:Y2=1:ON MEN GOSUB 560,565,570:CLS:GOSUB 340
35 SYMBOL (544,16),"RAKKER",2,1,2:SYMBOL(546,16),"RAKKER",2,1,2:SYMBOL (560,40),
"TIME",2,1,4:SYMBOL(562,40),"TIME",2,1,4
40 SYMBOL(552,72),"SCORE",2,1,4:SYMBOL(554,72),"SCORE",2,1,4
45 TI=500:LOCATE 36,7:PRINTUSING"###";TI:LOCATE 35,11:PRINTUSING"#####";SC
50 IF RA>1 THEN FOR I=1 TO RA-1:PUT@A(544+I*32,160)-(575+I*32,175),CARC1%,PSET:N
EXT
55 PUT@A(480,144)-(511,159),CARC1%,PSET:GOSUB 745:FOR I=0 TO 9500:NEXT
60 I$=INKEY$'  Main
65 OX=X:OY=Y:I$=INKEY$:IFI$>CHR$(49)THEN ON(ASC(I$)-48)/2 GOSUB90,75,80,85
70 GOTO 95
75 XN=-1:YN=0:CARC=1:RETURN
80 XN=1:YN=0:CARC=2:RETURN
85 XN=0:YN=-1:CARC=3:RETURN
90 XN=0:YN=1:CARC=4:RETURN
95 X=X+XN:Y=Y+YN:IF GAM1(X,Y)>0 AND GAM1(X,Y)<4 THEN X=X-XN:Y=Y-YN:XN=0:YN=0
100 ON XN+YN+2 GOTO 105,160
105 ON CARC GOTO 110,115,120,125
110 PUT@A(X*32,Y*16)-(X*32+31,Y*16+15),CARC1%,PSET:GOTO 130
115 PUT@A(X*32,Y*16)-(X*32+31,Y*16+15),CARC2%,PSET:GOTO 130
120 PUT@A(X*32,Y*16)-(X*32+31,Y*16+15),CARC3%,PSET:GOTO 130
125 PUT@A(X*32,Y*16)-(X*32+31,Y*16+15),CARC4%,PSET
130 ON GAM1(OX,OY)+1 GOTO 150,150,150,150,140
135 ON GAM1(OX,OY)+1 GOTO 150,150,150,150,140
140 PUT@A(OX*32,OY*16)-(OX*32+31,OY*16+15),FLOR1%,PSET:SOUND 7,&HF7:SOUND 8,16
145 SOUND 9,0:SOUND 10,0:SOUND 6,8:SOUND 11,&H30:SOUND 12,0:SOUND 13,9:GOTO 155
150 LINE (OX*32,OY*16)-(OX*32+31,OY*16+15),PRESET,,BF
155 IF GAM1(X,Y)>4 THEN IF GAM1(X,Y)=BAN THEN PLAY"O6L32EDCCCAG":SC=SC+TI*(BAN-4
):LOCATE 35,11:PRINTUSING"#####";SC:BAN=BAN+1:GAM1(X,Y)=0:GOSUB 760 ELSE 770
160 ON ABS(X-X1)+1 GOTO 165:GOTO 170
165 ON ABS(Y-Y1)+1 GOTO770:GOTO 170
170 ON ABS(X-X2)+1 GOTO 175:GOTO 180
175 ON ABS(Y-Y2)+1 GOTO770:GOTO 180
180 ON DOOR GOTO 190,185
185 IF X=16 AND Y=9 THEN 795
190 ON JUN GOTO 195,260
195 JUN=2:OX1=X1:OY1=Y1:IF Y>Y1 THEN 200 ELSE IF Y<Y1 THEN 205 ELSE 210
200 IF GAM1(X1,Y1+1)=4 OR GAM1(X1,Y1+1)=0 THEN Y1=Y1+1:GOTO 225 ELSE 210
205 IF GAM1(X1,Y1-1)=4 OR GAM1(X1,Y1-1)=0 THEN Y1=Y1-1:GOTO 225 ELSE 210
210 IF X>X1 THEN 215 ELSE IF X<X1 THEN 220 ELSE 225
215 IF GAM1(X1+1,Y1)=4 OR GAM1(X1+1,Y1)=0 THEN X1=X1+1:CARCT=2:GOTO 225
220 IF GAM1(X1-1,Y1)=4 OR GAM1(X1-1,Y1)=0 THEN X1=X1-1:CARCT=1:GOTO 225
225 IF GAM1(OX1,OY1)=4 THEN PUT@A(OX1*32,OY1*16)-(OX1*32+31,OY1*16+15),FLOR1%,PS
ET:GOTO 235
230 LINE (OX1*32,OY1*16)-(OX1*32+31,OY1*16+15),PRESET,,BF
235 ON CARCT GOTO 240,245
240 PUT@A (X1*32,Y1*16)-(X1*32+31,Y1*16+15),CARC5%,PSET:GOTO 250
245 PUT@A (X1*32,Y1*16)-(X1*32+31,Y1*16+15),CARC6%,PSET
250 ON ABS(X-X1)+1 GOTO 255:GOTO 330
255 ON ABS(Y-Y1)+1 GOTO770:GOTO 330
260 JUN=1:OX2=X2:OY2=Y2
265 IF X>X2 THEN 270 ELSE IF X<X2 THEN 275 ELSE 280
270 IF GAM1(X2+1,Y2)=4 OR GAM1(X2+1,Y2)=0 THEN X2=X2+1:CARCT2=2:GOTO 295
275 IF GAM1(X2-1,Y2)=4 OR GAM1(X2-1,Y2)=0 THEN X2=X2-1:CARCT2=1:GOTO 295
280 IF Y>Y2 THEN 285 ELSE IF Y<Y2 THEN 290 ELSE 295
285 IF GAM1(X2,Y2+1)=4 OR GAM1(X2,Y2+1)=0 THEN Y2=Y2+1:GOTO 295 ELSE 270
290 IF GAM1(X2,Y2-1)=4 OR GAM1(X2,Y2-1)=0 THEN Y2=Y2-1:GOTO 295 ELSE 270
295 IFGAM1(OX2,OY2)=4 THEN PUT@A (OX2*32,OY2*16)-(OX2*32+31,OY2*16+15),FLOR1%,PS
ET:GOTO 305
300 LINE (OX2*32,OY2*16)-(OX2*32+31,OY2*16+15),PRESET,,BF
305 ON CARCT2 GOTO 310,315
310 PUT@A (X2*32,Y2*16)-(X2*32+31,Y2*16+15),CARC5%,PSET:GOTO 320
315 PUT@A (X2*32,Y2*16)-(X2*32+31,Y2*16+15),CARC6%,PSET
320 ON ABS(X-X2)+1 GOTO 325:GOTO 330
325 ON ABS(Y-Y2)+1 GOTO770
330 LOCATE 36,7:PRINTUSING"###";TI:IF TI=0 THEN 770 ELSE TI=TI-1:GOTO 65
335 '  ガメン サクセイ ルーチン
340 FOR J=0 TO10:FOR I=0 TO 16
345 ON GAM1(I,J)+1 GOTO 375,350,355,360,365,370,370,370,370,370
350 PUT@A(I*32,J*16)-(I*32+31,J*16+15),FLOR3%,PSET:GOTO 375
355 PUT@A(I*32,J*16)-(I*32+31,J*16+ 7),FLOR2%,PSET:GOTO 375
360 PUT@A(I*32,J*16)-(I*32+31,J*16+15),FLOR4%,PSET:GOTO 375
365 PUT@A(I*32,J*16)-(I*32+31,J*16+15),FLOR1%,PSET:GOTO 375
370 SYMBOL((I-1)*32,J*16),STR$(GAM1(I,J)-4),4,2,5
375 NEXT:NEXT:RETURN
380 '  キャラクター サクセイ ルーチン オヨビ データ
385 FOR I=1 TO 96:READ DRD:CARC5%(I)=DRD:NEXT
390 DATA -16384,31,-16384,31,-16384,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
```


★ダジャレ(乗り物シリーズ)：バスガイドのいるバスガイード。タクシーの運転手は，わタクシー。(福岡市・堀北　学11才)……【影：そこのオートバイ，もっと速く走れないのか!!はい，もた(モータ)つきですから。】

```
0,0,0,0,-32,0,-32,2048,96,3968,15423,-32,1023,-16,-1,-8,-1,-4,1023,28,14,14,14,1
4,28,7,28,7,28,7,28,7,1820,7,252,511,21825,-8192,-21855,-2048,64,13568,42
395 DATA -21856,21,21840,-21846,-21848,21845,21844,682,8,4,4,10,10,20,5,8,2,20,5
,8,2,1300,5,168,170,0
400 FOR I=1 TO 96:READ DRD:CARC1%(I)=DRD:NEXT
405 DATA -256,-3841,-256,4095,-16,170,-21873,1405,21760,2746,-21888,16469
410 DATA 21760,-24406,-22016,0,0,0,0,0,2,0,5,0,0,0,60,16352,63,-64,63,255,-256
415 DATA -3968,256,4095,-16,511,-113,1793,-128,3971,-128,-7937,-256,-1793,-512
420 DATA 31807,-1024,8191,-8,2047,-193,127,-249,508,15872,2032,32764,16352
425 DATA 32767,-64,63,255,-256,-3968,256,4095,-16,341,21775,540,-21888,1289
430 DATA 21760,24406,-22016,16469,21504,63,-1024,0,0,0,5,0,2,0,0,0,60,16352
435 DATA 63,-64,63,0
440 FOR I=1 TO 96:READ DRD:CARC3%(I)=DRD:NEXT
445 DATA-256,255,-256,-1,-1,0,0,17407,-62,-24576,5,20735,-246,0,0,0,0,0,0,0,0,
0,0,0,0,0,16352,2044,-64,1023,255,-256,128,256,-1,-1,682,21824,-7169,-57,-8022
450 DATA 21767,-3841,-241,28735,-1010,16383,-4,8191,-8,255,-256,255,-256,1022,32
704,4080,4080,16352,2044,-64,1023,255,-256,128,256,-1,-1,682,21824,-24235
455 DATA -21883,16554,21762,-24491,-22011,63,-1024,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,16352
,2044,-64,1023,0
460 FOR I=1 TO 96:READ DRD:FLOR1%(I)=DRD:NEXT
465 DATA 341,21824,682,-21825,-683,21887,-342,-21825,-683,21887,-342,-21888,341,
21824,682,-21888,341,21824,682,-21825,-683,21887,-342,-21825,-683,21887
470 DATA -342,-21888,341,21824,682,21824,682,-21888,341,21887,-342,-21825,-683,2
1887,-342,-21825,-683,21824,682,-21888,341,21824,682,-21888,341,21887
475 DATA -342,-21825,-683,21887,-342,-21825,-683,21824,682,-21888,341,21824,682,
-21888,341,21887,-342,-21825,-683,21887,-342,-21825,-683,21824,682,-21888
480 DATA 341,21824,682,-21888,341,21887,-342,-21825,-683,21887,-342,-21825,-683,
21824,682,-21888,341,0
485 FOR I=1 TO 48:READ DRD:FLOR2%(I)=DRD:NEXT
490 DATA 0,0,0,9362,18724,18724,-28087,-21846,-21846,21845,21845,-1,-1,-1,-1
495 DATA -1,-1,-1,-1,-1,-1,-1,-1,-1,-1,-1,-1,-1,-1,-1,-1,-1,-1,-1,-1,-1,-1
500 DATA -1,-1,-1,-1,-1,-1,-1,-1,-1,0
505 FOR I=1 TO 96:READ DRD:FLOR3%(I)=DRD:NEXT
510 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,-247,9471
,-220,-28417,-238,18687,-247,9471,0,0,-28097,-951,18750,31890,9276,-15396
515 DATA -28104,7241,0,0,-1024,63,-2048,31,-4096,15,-8192,7,-16384,3,-32768,1,-2
2016,170,21760,85,-22016,170,21760,85,0,0,21,-22528,42,21504,20,10240,40,5120
520 DATA 0,0,-22528,21,20480,10,-24576,5,16384,2,-32768,1,0,0,0
525 FOR I=1 TO 96:READ DRD:FLOR4%(I)=DRD:NEXT
530 DATA -8,0,0,0,0,0,0,0,0,7,-8192,7,-8192,7,-8192,7,-8192,7,-8192,7,-8192,0,0,
0,0,0,0,0,0,8191,-8,8191,-8,-1,-1,-1,-1,-1,-1,-1,-1,2,-24576,5
535 DATA 16384,506,-16512,509,24448,2,-24576,5,16384,-1,-1,-1,-1,-1,-1,-1,819
1,-8,8191,-8,9362,18724,18724,-28087,-28087,9362,9362,18724,7680,120
540 DATA 7680,120,7968,6520,7752,1272,7680,120,7680,120,9362,18724,18724,-28087,
-28087,9362,9362,18724,8191,-8,0
545 PUT@A(0,0)-(31,15),CARC1%,PSET:PUT@A(0,16)-(31,31),CARC5%,PSET:FOR I=31 TO 0
 STEP -1:GET@A(I,0)-(I,31),CARC2%,G:PUT@A(63-I,0)-(63-I,31),CARC2%,PSET:NEXT
550 GET@A(32,0)-(63,15),CARC2%,G:GET@A(32,16)-(63,31),CARC6%,G
555 PUT@A(0,0)-(31,15),CARC3%,PSET:FOR I=15 TO 0STEP-1:GET@A(0,I)-(31,I),CARC4%,
G:PUT@A(0,31-I)-(31,31-I),CARC4%,PSET:NEXT:GET@A(0,16)-(31,31),CARC4%,G:RETURN
560 RESTORE 580:GOTO 575
565 RESTORE 635:GOTO 575
570 RESTORE 690
575 FOR J=0 TO10:READ DA$:FOR I=0 TO 16:GAM1(I,J)=VAL(MID$(DA$,I+1,1)):NEXT:NEXT
:RETURN
580 DATA 11111111111111111
585 DATA 30580000000000693
590 DATA 34222242224222243
595 DATA 34000040004000043
600 DATA 34222242224222243
605 DATA 34000040004000043
610 DATA 34222242224222243
615 DATA 34000040004000043
620 DATA 34222242224222243
625 DATA 34700040004000043
630 DATA 11111111111111111
635 DATA 11111111111111111
640 DATA 30050080000000003
645 DATA 34222224422222243
650 DATA 34400064400000443
655 DATA 03422242242222430
660 DATA 03490041140000430
665 DATA 03422242242222430
670 DATA 34400040040000443
675 DATA 34222224422222243
680 DATA 34700004400000043
685 DATA 11111111111111111
690 DATA 11111111111111111
695 DATA 10000000000000001
700 DATA 14464444544447441
705 DATA 13442224142224431
710 DATA 13440004840004431
715 DATA 13441444444414431
720 DATA 13441114441114431
725 DATA 13443333433334431
730 DATA 14443333433334441
735 DATA 14333333933333341
740 DATA 11111111111111111
745 PLAY "T120O4L8S3M4500","T120O4L8S3M2500"
```

```
750 PLAY "CO3G16AG16AO4CO3G16AG16A","O3CD16E16O2GA16B16O3CD16E16O2GA16B16
755 PLAY "O3GG#R16AB16OC4":PLAY "O4C4","O3C4":RETURN
760 IF BAN=10 THEN 765 ELSE RETURN
765 FOR I=1 TO 500:NEXT:FOR I=144 TO 159:LINE(512,I)-(543,I),PSET,0:FOR J=1 TO 1
00:BEEP1:BEEP0:NEXT:FOR J=1 TO 100:NEXT:NEXT:DOOR=2:GAM1(16,9)=0:RETURN
770 '[redacted] Game Over [redacted]
775 PLAY"O5L8CCC#D","O3L8EEFF#":FOR I=1 TO 25:CIRCLE(X*32+15,Y*16+7),I,2:NEXT
780 SYMBOL(X*32,Y*16),"?",4,2,7:RA=RA-1:IF RA=0 THEN 785 ELSE LINE (0,0)-(639,19
9),PRESET,,BF:GOTO 25
785 PLAY "O5L4CO4G8G8G#GL8BO5CO4BAL4GAGEFO3BO4CR":PLAY"O5C8C8","O4E8E8"
790 FOR K=319 TO 0 STEP -32:LINE(K,0)-(K-31,199),PSET,0,BF:LINE(639-K,0)-(639-K+
31,199),PSET,0,BF:NEXT:SYMBOL(211,90),"Game Over",3,1,7:LOCATE 13,15:COLOR2:PRIN
T "SCORE  ";SC:FOR I=1 TO 8000:NEXT I:GOTO 20
795 FOR I=1 TO 10:PLAY"O6G#64E#64":NEXT
800 PLAY "T60O4M8000E1"
805 FOR I=0 TO 175 STEP 4:FOR J=6 TO 7:LINE (0,I)-(639,I+3),PSET,J,BF:LINE (0,I)
-(639,I+3),PRESET,,BF:NEXT:NEXT
810 PUT@A(304,96)-(335,111),CARC1%,PSET
815 FOR J=1 TO 2:CIR=25:FOR I=1 TO 8:CIRCLE(319,103),CIR,5,.3,,,XOR
820 CIR=CIR+10:NEXT:NEXT:FOR I=1 TO 10:PLAY "O2L32CG":LOCATE 15,5:PRINT "BONUS "
;TI:LOCATE 15,5:PRINT "              ";:FOR J=1 TO 500:NEXT:NEXT:PLAY"O7A#2T120":LOC
ATE0,25:FOR I=1 TO 14:PRINT:NEXT I:SC=SC+TI
825 MEN=MEN+1:IF MEN=4 THEN 885 ELSE 25
830 '[redacted] Demo [redacted]
835 CLS:FOR I=0 TO 608 STEP 32:PUT@A(I,0)-(I+31,15),FLOR3%,PSET:PUT@A(I,176)-(I+
31,191),FLOR3%,PSET:NEXT
840 FOR J=16 TO 167 STEP 16:PUT@A(0,J)-(31,J+15),FLOR4%,PSET:PUT@A(608,J)-(639,J
+15),FLOR4%,PSET:NEXT
845 SYMBOL(51,20),"R•A•K•K•E•R",6,8,5:SYMBOL(55,22),"R•A•K•K•E•R",6,8,0
850 SYMBOL(224,162),"Push Any Key",2,1,2:SYMBOL(226,162),"Push Any Key",2,1,2
855 SYMBOL(212,142),"(C) Shinimura",2,1,4:SYMBOL(214,142),"(C) Shinimura",2,1,4
860 PUT@A(190,120)-(221,135),CARC5%,PSET:SYMBOL(240,124),"••••• MAGEDON",2,1,6:S
YMBOL(242,124),"••••• MAGEDON",2,1,6
865 DEMO$=SPACE$(30)+"♥♥♥♥ Key Function ♥♥♥♥        Right=6   Left=4   Up=8   Down
=2          ":I$=INKEY$
870 FOR I=1 TO100:LOCATE 4,19:PRINT MID$(DEMO$,I,30);:PUT@A(505-I*4,100)-(536-I*
4,115),CARC1%,PSET:LINE(536-I*4,100)-(536-I*4+3,115),PSET,0,BF:IF INKEY$<>"" THE
N 880 ELSE NEXT
875 LINE(105,100)-(136,115),PSET,0,BF:GOTO 870
880 PLAY "S3M30000O3B-1","S3M30000O3F1":LOCATE 0,25:FOR I=1 TO 25:PRINT:NEXT:RETUR
N
885 '[redacted] ｺﾒﾝ ｸﾘｱ [redacted]
890 SYMBOL(43,90),"Nice. You Are Clever !!",3,1,7:PLAY "L16O6GAGGGGEEGAGGGGEEFED
GFEAGGAGEGABBBBB","L16O4EFEDCDEEEFEDCDEEFEDEDCFGGFECEFDDDDD"
895 FOR I=1 TO 5000:NEXT I:GOTO 20
```

評：読者イラストも実力者がズラリ！（編）



FM-7/77

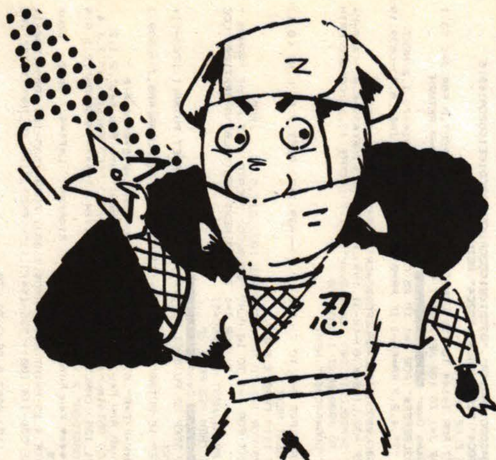


★この前、奥村印刷と書いてあるライトバンを見たんですけど、奥村印刷はどこにあるんですか？（東京都稲城郡・萩尾勇一12才）……【やすきよコンビ：はーい、東京の神田と王子と埼玉県の川越にあるんですよ。遊びにきてネ！】

FP-1000/1100用

忍者くん

塩見　賢治



STORY

ときは，戦国時代。オレは忍びの者，忍者だ。殿の命により，これより五つの敵城に忍び込み，奪われた巻物を取り返さなければならない。しかし，敵もなかなかの武人だ。十分注意しなければならない。

PLAY

あなたは，この忍者になって，巻き物を取り返してください。[4]と[6]で左右に動かし，[Z]でジャンプ，[X]で手裏剣をそれぞれ向いている方向に投げます。くわしくは，**第1，2図**をみてください。あと，敵は自分が動くと，それに応じて動くので，よく考えて行動しないとダメです。

1階に二つずつマキビシと巻物があります。マキビシは，踏むとダメです。うまくジャンプして，よけてください。

手裏剣は，使うごとに，一番下の段に巻物が一つずつ増えるので，気をつけてください。

敵が気絶しているときは，忍者くんは敵と重なっても平気ですが，もし敵の下に巻物があった場合は，重なると巻物が消えてしまい，永久にクリアできなくなってしまいます。

しかし，この要領でマキビシを消すこともできます。

敵が気絶している時間は，忍者くんが3回動いた(方向転換はいれない)とき，もとにもどってしまいます。全部巻物を取ったら，緑色の所に乗ってください。そうすると1面クリアです。

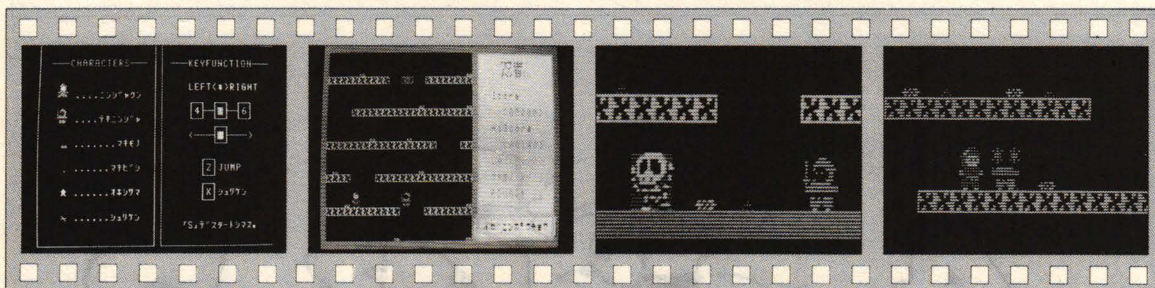
CHECKER FLAG

Dr.D：動きがのろいが，ゲームはよくできているようじゃ。しかし，ただ重なると消えてしまうというのは，バグじゃないのかな。

編：でも，バグを利用してゲームを楽しむのもいいんじゃないですか。

Dr.D：プログラムとは関係ないことだが，行番号は10おきにしてほしいな。これでは，プログラムを直したいときに，不便だからな。

影：でもこれ，ああでもないこうでもないって苦労したアトなのかもね。



《写真1》キー操作の説明　《写真2》伊賀と甲賀のはてしない戦いが始まる　《写真3》イテイテッ，マキビシふんじゃった　《写真4》手裏剣で敵忍者をやっつける

★ゲーセン音頭：♪ナムコにいってもセガでのびるセガでのんでもコナミルク　コナミでなぐっていタイトーいった　タイトーもらってもはナムコさん♪(北海道函館市・川村雅穂14才)……【影：編集長の歌よりまずそー。】

ジャンプ
Zを押すと
2キャラ分とびこす(4キャラ分)
Zを押す!
左向きの場合も同じ
壁に当たるとはね返る
左向きの場合も同じ

《第1図》ジャンプのしかた

Xを押す
Zを押す!
単に,向いている方向に投げる。1階に巻物が一つでる。壁にぶつかるとはね返り,死ぬ。

《第2図》手裏剣の使いかた

✻影とつぐ美のBASIC講座⑦✻

CIRCLE(サークル)
円,だ円を描く
《書式》CIRCLE(X, Y), R, C

影:はい,今回はCIRCLE命令ですね。CIRCLEと書いて〝サークル〟って読むんですよ。みなさん,おわかりになりましたか?

つぐ美:バカに,ていねいな話しかたですね。

影:また,バカってことばを使ったな。意味はな,〝ワーッ〟ってんだよ。ワーかったか!!

つぐ美:ワーかきました!! つまり,円を描くんですね。X,Yは中心の座標で,Rが半径,Cが色になるんです。ただし,ここではPC−8801を例にとってますから,他機種では,多少のちがいがあります。

影:昔のパソコンだと,円を描くのに計算式を使ってんだから,さすがだワー。

FP—1000/1100

忍者くんのプログラム・リスト

```
1000 '
1001 '| Saturday,March 9th,1985 |
1002 '| 「ニンジャクン」 For FP-1100 |
1003 '|      11248  byte       |
1004 '| Making by Kenji Shiomi! |
1005 '
1006 '████████ START ████████
1007 CLEAR:BEEPOFF:WIDTH 40:RANDOMIZE:DEFINT A-Z,a-z:SCREEN 2,7,7,0
1008 DIM NIjl%(73),NIjr%(73),NIwl%(73),NIwr%(73),Died%(73)
1009 HC=0:HCN$="":GOSUB 1118:MSI=5:GOSUB 1143
1010 SC=0:MY=5:MK=12:X=3:Y=22:TX=17:TY=22:SHU=0:SHURI=0:TSHU=0:TSHURI=0:tx=-2
1011 PG=1:TPG=0:DX=X*8:DY=Y*8:RD=1:RRD=1:ST=0
1012 GOSUB 1151:GOSUB 1158
1013 SCREEN 2,7,4:COLOR 7:PRINTCSR(TX,TY);NItl$:SCREEN 2,7,7:PUT@(24,176)-(39,1
91),NIwr%
1014 COLOR 5:FOR I=1 TO 5:PRINTCSR(9,10);LEFT$("ROUND",I):BEEP:FOR II=0 TO 30:N
EXT II,I:COLOR 6:FOR I=0 TO 70:NEXT I:FOR I=0 TO 50:COLOR RND(1)*7+1:PRINTCSR(15
10);RD:BEEPON:BEEPOFF:NEXT I
1015 COLOR 3:PRINTCSR(9,10)" START! ":FOR I=0 TO 150:NEXT I:PRINTCSR(10,10)"
  ":BEEPON:BEEPOFF
1016 '████████ MAIN(move man) ████████
1017 K=INP(-1):CALL&H0703:IF K=0 THEN 1017 ELSE ON K-50 GOSUB ,1029,,1032
1018 ON K-87 GOSUB 1036,,1045
1019 IF NO=1 THEN GOSUB 1024:GOTO 1017
1020 DX=X*8:DY=Y*8:ZA=POINT(DX+12,DY+14):ZZA=POINT(DX,DY+17)
1021 SCREEN 2,7,7:PRINTCSR(x,y);CR$
1022 ON ZA-1 GOSUB 1072,1075:ON ZZA+1 GOSUB 1070,,,,1093
1023 GOSUB 1024:GOSUB 1077:GOTO 1017
1024 ON PG GOTO 1026
1025 PUT@(DX,DY)-(DX+15,DY+15),NIwl%:GOTO 1027
1026 PUT@(DX,DY)-(DX+15,DY+15),NIwr%
1027 IF X=TX AND MSI>4 AND Y=TY THEN 1072
1028 RETURN
1029 CK=-(X=1):ON PG GOTO 1031:ON CK GOTO 1031
1030 x=X:y=Y:X=X-2:NO=0:RETURN
1031 PG=0:NO=1:RETURN
1032 CK=(X=23):ON PG+1 GOTO 1034:ON -CK GOTO 1034
1033 x=X:y=Y:X=X+2:NO=0:RETURN
1034 PG=1:NO=1:RETURN
1035 '████████ SUB.(shuriken) ████████
1036 ON PG+1 GOTO 1037,1038
1037 SHUz=-1:SHURI=X-1:GOTO 1040
1038 SHUz= 1:SHURI=X+2:GOTO 1040
1039 SCREEN 2,7,7:PRINTCSR(SHURI,Y)" ";:SHURI=SHURI+SHUz
1040 ON POINT(SHURI*8+2,Y*8+4) GOTO 1043,,,1088
1041 COLOR 6:PRINTCSR(SHURI,Y)"♥";:BEEPON:BEEPOFF:IF SHURI=X THEN ZA=2:RETURN 1
022
1042 GOTO 1039
1043 IF SHUz=-1 THEN SHUz=1:SHURI=1:GOTO 1040 ELSE SHUz=-1:SHURI=24:GOTO 1040
1044 '████████ SUB.(jump) ████████
1045 JM=0:ON PG+1 GOTO 1052,1054
1046 DX=X*8:DY=Y*8:ON POINT(DX+PX,DY) GOTO 1067
1047 IF PGG=1 OR PGG=2 AND JM=2 THEN GOSUB 1066
1048 SCREEN 2,7,7:PRINTCSR(x,y);CR$:ON PG GOTO 1050
1049 PUT@(DX,DY)-(DX+15,DY+15),NIjl%:GOTO 1051
1050 PUT@(DX,DY)-(DX+15,DY+15),NIjr%
1051 JM=JM+1:IF JM=3 THEN NO=0:RETURN 1022 ELSE ON PGG GOTO 1053,1055,1056,1060
1052 ZA=POINT(DX-1,DY-9):IF ZA<>0 THEN 1056 ELSE JM=JM+1
1053 x=X:y=Y:X=X-2:Y=Y-2:PX=9:PGG=1:GOTO 1046
1054 ZA=POINT(DX+16,DY-9):IF ZA<>0 THEN 1060 ELSE JM=JM+1
1055 x=X:y=Y:X=X+2:Y=Y-2:PX=0:PGG=2:GOTO 1046
1056 PGG=3:ON JM GOTO 1058,1059
1057 px=-2:py=-1:pp=9:GOSUB 1064:GOTO 1046
1058 px=-2:pp=9:GOSUB 1065:GOTO 1046
1059 px=-2:py=1:pp=9:GOSUB 1064:GOTO 1046
1060 PGG=4:ON JM GOTO 1062,1063
1061 px=2:py=-1:pp=0:GOSUB 1064:GOTO 1046
1062 px=2:pp=0:GOSUB 1065:GOTO 1046
1063 px=2:py=1:pp=0:GOSUB 1064:GOTO 1046
1064 x=X:y=Y:X=X+px:Y=Y+py:PX=pp:ON JM GOSUB ,1066:RETURN
1065 x=X:y=Y:X=X+px:PX=pp:RETURN
1066 DX=X*8:DY=Y*8:ZA=POINT(DX+12,DY+14):ZZA=POINT(DX,DY+17):RETURN
1067 X=x:Y=y:IF PGG=1 THEN PGG=2:PG=1 ELSE IF PGG=2 THEN PGG=1:PG=0
1068 IF PGG=3 THEN PGG=4:PG=1 ELSE IF PGG=4 THEN PGG=3:PG=0
1069 ON PGG GOTO 1053,1055,1056,1060
1070 FOR Q=0 TO 2:Y=Y+1:DY=Y*8:PRINTCSR(X,Y-2);CR$:GOSUB 1024:NEXT Q:y=Y:Y=Y+1:
x=X:RETURN 1020
1071 '████████ SUB.(move TEKI) ████████
1072 PUT@(DX,DY)-(DX+15,DY+15),Died%
1073 FOR I=0 TO 4:FOR II=0 TO 150:NEXT II:BEEP:NEXT I:MY=MY-1:IF MY=0 THEN 1107
1074 MSI=4:GOSUB 1151:GOSUB 1024:GOTO 1017
1075 BEEPON:FOR I=0 TO 40:NEXT I:BEEPON:BEEPOFF
1076 SC=SC+20:MK=MK-1:GOSUB 1151:RETURN
```

Notes in the margin of the listing:
- 1007–1011: 初期設定
- 1012: スコア,ステージ表示ルーチンへ
- 1013–1015: スタート画面
- 1017–1018: KEY入力,判定
- 1019: 方向転換
- 1020: 足の下の物の判定
- 1021: 「忍者くん」消去
- 1022–1023: 各サブ・ルーチンへ
- 1024–1028: 「忍者くん」プリント・サブ・ルーチン
- 1029–1034: 移動修正(つきあたりか?)
- 1036–1043: 手裏剣,(発射,移動判定)サブ・ルーチン
- 1045: ジャンプの方向を判定
- 1046–1070: 「忍者くん」ジャンプ移動のサブ・ルーチン
- 1072–1074: 死んだときの処理
- 1075–1076: スコア・アップ

★お母さんシリーズ:ぼくのお母さん,ぼくがベーマガみてると,「勉強しなさい!」といって,1人でベーマガみて笑ってる。(愛知県豊田市・熊沢直樹12才)……【つぐ美:ステキなお母さん!あなたのお母さんは??】

```
1077 SCREEN 2,7,4:IF MSI<5 THEN 1086
1078 COLOR 4:IF Y<>TY THEN 1084
1079 PRINTCSR(TX,TY);CR$:IF SGN(X-TX)=1 THEN 1082
1080 DAMY$=NItl$:IF tx=2 THEN tx=0 ELSE tx=-2
1081 GOTO 1083
1082 DAMY$=NItr$:IF tx=-2 THEN tx=0 ELSE tx=2
1083 TX=TX+tx:PRINTCSR(TX,TY);DAMY$:SCREEN 2,7,7:IF TX=X THEN 1072 ELSE RETURN
1084 FOR I=0 TO 5:PRINTCSR(TX,TY)"++";CSR(TX,TY+1)"++":CSR(TX,TY);DAMY$;CSR(TX,
TY);CR$:BEEPON:BEEPOFF:NEXT I:TY=TY+SGN(Y-TY)*4
1085 PRINTCSR(TX,TY);DAMY$:SCREEN 2,7,7:RETURN
1086 SCREEN 2,7,4:COLOR 4:PRINTCSR(TX,TY);DAMY$;CSR(TX.TY)"**";
1087 MSI=MSI+1:IF MSI=5 THEN 1077 ELSE RETURN
1088 SC=SC+100:MK=MK+1:BEEP:BEEP:GOSUB 1151:SCREEN 2.7.3:COLOR 3
1089 MKX=RND(1)*11:MKX=MKX*2+2:IF POINT(MKX*8+4,190)<>0 THEN 1089
1090 PRINTCSR(MKX,23)"♣";:COLOR 7
1091 MSI=0:ZA=1:GOSUB 1077:RETURN 1022
1092 '[redacted] SUB.(round cl.) [redacted]
1093 IF MK<>0 THEN RETURN
1094 BEEP:BEEP:FOR I=0 TO 20:COLOR RND(1)*7+1:PRINTCSR(X,Y+2);"♠♠":NEXT I:BEEP
1095 SCREEN 2,7,7:FOR I=1 TO 23:COLOR RND(1)*7+1:PRINTCSR(I.1)"♠";CSR(1.I)"♠";C
SR(25-I,23)"♠";CSR(24.24-I)"♠":BEEPON:NEXT I:BEEPOFF
1096 FOR I=2 TO 22:PRINTCSR(2,I);STRING$(22,32):NEXT I
1097 COLOR 5:PRINTCSR(5,8);RD;" Round Clear!";CSR(7,12)"Bonus +1000";CSR(7,14)"
ｵﾎｼｻﾏ     +1":ST=ST+1
1098 ST$="♠♠♠":COLOR 6:MID$(ST$,ST+1.3-ST)=".. ":PRINTCSR(11.18);ST$
1099 IF ST<>3 THEN 1102
1100 FOR I=0 TO 20:COLOR RND(1)*7+1:BEEPON:BEEPOFF:FOR II=0 TO 20:NEXT II:PRINT
CSR(11,18);ST$:NEXT I
1101 COLOR 5:PRINTCSR(7,16)"ﾆﾝｼﾞｬｸﾝ  +1":ST=0:MY=MY+1
1102 RD=RD+1:FOR I=1 TO 10:SC=SC+100:GOSUB 1151:BEEP:NEXT I
1103 RRD=RRD+1:IF RRD=6 THEN RRD=1
1104 FOR I=0 TO 1000:NEXT I:X=3:Y=22:TX=17:TY=22:MK=12:DX=24:DY=176
1105 FOR I=1 TO 23:PRINTCSR(1,I);STRING$(24,32):NEXT I:GOTO 1012
1106 '[redacted] GAME OVER [redacted]
1107 SCREEN 2,7,7:COLOR 7:FOR I=1 TO 9:PRINTCSR(8+I.6):MID$("GAME OVER",I.1):BE
EP:FOR II=0 TO 300:NEXT II,I
1108 IF SC>=HC THEN HC=SC:GOTO 1113
1109 COLOR 7:LOCATE 2.14:PRINTUSING"Hi-Score:##### Name:& &";HC;HCN$
1110 COLOR 2:PRINTCSR(3,18)"Try ones more ? [Y/N]"
1111 K$=INKEY$:IF K$="N" THEN WIDTH 80:END ELSE IF K$="Y" THEN 1112 ELSE 1111
1112 FOR I=1 TO 23:PRINTCSR(1,I);STRING$(24,32):NEXT I:GOTO 1010
1113 COLOR 6:PRINTCSR(2,10)"What's your name ?「***」"
1114 HCN$="":CALL&H0703:FOR I=0 TO 2
1115 I$=INKEY$:CALL&H0703:IF I$<>"" THEN PRINTCSR(21+I,10):I$:HCN$=HCN$+I$:BEEP
:NEXT I ELSE 1115
1116 GOTO 1109
1117 '[redacted] SUB.(read data) [redacted]
1118 RESTORE 1184:FOR I=0 TO 73:READ DAMY$:NIjl%(I)=VAL("&H"+DAMY$):NEXT I
1119 RESTORE 1189:FOR I=0 TO 73:READ DAMY$:NIjr%(I)=VAL("&H"+DAMY$):NEXT I
1120 RESTORE 1194:FOR I=0 TO 73:READ DAMY$:NIwl%(I)=VAL("&H"+DAMY$):NEXT I
1121 RESTORE 1199:FOR I=0 TO 73:READ DAMY$:NIwr%(I)=VAL("&H"+DAMY$):NEXT I
1122 RESTORE 1204:FOR I=0 TO 73:READ DAMY$:Died%(I)=VAL("&H"+DAMY$):NEXT I
1123 RESTORE 1209:FOR I=&HE0 TO &HF7:READ A$:DEFCHR$(I)=A$:NEXT I
1124 DAMY$=CHR$(&H1F)+CHR$(&H1D)+CHR$(&H1D)
1125 NItl$="=ﾄ"+DAMY$+"ｷﾛ":NItr$="▲"+DAMY$+"▼"
1126 TAITOL$="●O×円"+DAMY$+DAMY$+CHR$(&H1E)+"ヘ大月日":CR$="  "+DAMY$+"  "
1127 FOR I=0 TO 199 STEP 8:PLOT(0,I)-(319,I),RND(1)*7+1:NEXT I
1128 '[redacted] DEMO. [redacted]
1129 COLOR 4:PRINTCSR(17,3);TAITOL$:COLOR 7
1130 RESTORE 1164:FOR I=7 TO 18 STEP 2:READ N$:PRINTCSR(9.I):N$:NEXT I
1131 COLOR 2:PRINTCSR(10,21);"「ｽﾍﾟｰｽ」ｷｰｦ,ｵｼﾃｸﾀﾞｻｲ｡"
1132 IF INKEY$<>" " THEN 1132
1133 CLS:COLOR 4,,6:QUAD(0,0)-(155,199):COLOR ,,4:QUAD(164,0)-(319,199)
1134 PRINTCSR(2,2)"——CHARACTERS——":RESTORE1167:FOR I=6 TO 21 STEP 3:READ N$
1135 COLOR 7:PRINTCSR(6,I);N$:NEXT I
1136 PUT@(24,40)-(39,55),NIjl%:COLOR 4:PRINTCSR(3,8);NItl$:COLOR 3:PRINTCSR(4,1
2)"♣":COLOR 2:PRINTCSR(4,15)"◆":COLOR 5:PRINTCSR(4,18)"♠":COLOR 6:PRINTCSR(4,21)
"♥"
1137 COLOR 6:PRINTCSR(22,2)"——KEYFUNCTION——":COLOR 7:PRINTCSR(25,5)"LEFT(*)RI
GHT"
1138 PRINTCSR(25,7)"┌─┐  ┌─┐  ┌─┐";CSR(25,8)"|4├─┤8├─┤6|":CSR(25,9)"└─┘  └─┘  └─┘";
CSR(29,10)"┌─┐";CSR(25,11)"<───|■|───>";CSR(29,12)"└─┘"
1139 PRINTCSR(27,14)"┌─┐";CSR(27,15)"|Z|JUMP";CSR(27.16)"└─┘":CSR(27,17)"┌─┐";C
SR(27,18)"|X|ｼｭﾘｹﾝ";CSR(27,19)"└─┘"
1140 COLOR 5:PRINTCSR(24,22)"「S」ﾃﾞｽﾀｰﾄｼﾏｽ｡":IF INKEY$<>"S" THEN 1140
1141 COLOR 7,0:RETURN
1142 '[redacted] Print STAGE [redacted]
1143 CLS:COLOR ,,1:QUAD(7,7)-(200,192):QUAD(207,7)-(312,192):PAINT(0.0).1.1
1144 QUAD(210,10)-(309,189):PAINT(208,8),3:COLOR ,,3:QUAD(207,167)-(312,192)
1145 PAINT(211,168),3:COLOR ,,7:QUAD(211,171)-(308,188):PAINT(211,10),7,3
1146 PAINT(212,172),7:COLOR ,,6:QUAD(204,171)-(206,188):QUAD(313,171)-(315,188)
1147 PAINT(205,172),6:PAINT(314,172),6
1148 COLOR 1,7:PRINTCSR(30,2);TAITOL$:COLOR 2,7
1149 PRINTCSR(28,6)"Score";CSR(28,10)"HiScore";:COLOR 4:PRINTCSR(28,14)"Left :"
:CSR(28,16)"ﾏｷﾓﾉ :";CSR(28,18)"ROUND:"
1150 COLOR 0,7:PRINTCSR(27,22)"ｲｶﾞﾆﾝﾎﾟｳﾁｮｳ";:COLOR 1.7
```

- 1077–1083: 敵の追いかけ移動ルーチン(左右)
- 1084–1085: 敵の上下の移動
- 1086–1091: 手裏剣が当ったときの処理(敵が気絶し,マキモノが増える)
- 1093: 面クリアか判定
- 1094–1105: 面クリア
- 1107–1112: ゲーム・オーバー
- 1113–1116: ネーム入力
- 1118–1123: キャラクタDATAの読みこみ
- 1124–1126: キャラクタを変数に代入
- 1129–1132: DEMO(1)
- 1133–1141: DEMO(2)
- 1143–1150: スコア・ボードなどを書く

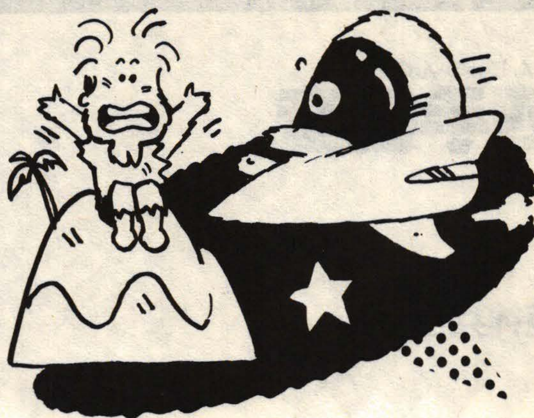
```
1151 SCREEN 2,7,7:COLOR 1,7
1152 S$=STR$(SC):PRINTCSR(30,8)"[";RIGHT$("0000"+MID$(S$,2,LEN(S$)-1),5);"]"
1153 S$=STR$(HC):PRINTCSR(30,12)"[";RIGHT$("0000"+MID$(S$.2.LEN(S$)-1),5);"]"
1154 COLOR 3.7:S$=STR$(MY):PRINTCSR(34,14)RIGHT$("00"+MID$(S$.2,LEN(S$)-1),3)
1155 S$=STR$(MK):PRINTCSR(34.16)RIGHT$("00"+MID$(S$,2,LEN(S$)-1),3)
1156 S$=STR$(RD):PRINTCSR(34,18)RIGHT$("00"+MID$(S$,2,LEN(S$)-1),3)
1157 SCREEN 2,7,7:COLOR 5.0:RETURN
1158 COLOR 5,0:FOR I=4 TO 20 STEP 4:PRINTCSR(1,I):STRING$(24,"■"):NEXT I
1159 RESTORE (RRD+1167):FOR I=8 TO 20 STEP 4:READ PT:PRINTCSR(PT,I)"    ":NEXT
I
1160 READ PT:COLOR 4:PRINTCSR(PT,4)"  ⾨  ":SCREEN 2,7.2:COLOR 2
1161 RESTORE (RRD+1172):FOR I=3 TO 23 STEP 4:READ PT.pt:PRINTCSR(PT,I)"◆";CSR(p
t,I)"◆":NEXT I:SCREEN 2,7,3:COLOR 3
1162 RESTORE (RRD+1177):FOR I=3 TO 23 STEP 4:READ PT.pt:PRINTCSR(PT,I)"♣";CSR(p
t,I)"♣":NEXT I:SCREEN 2,7,7:RETURN
1163 '[redacted] DATA [redacted]
1164 DATA " ｱﾅﾀﾊ,「ﾆﾝｼﾞｸﾝ」ﾃﾞｽ｡ ﾄﾉﾉ","ﾒｲﾆﾖﾘ,ｳﾊﾞﾜﾚﾀ,ﾏｷﾓﾉｦ,ﾄﾘｶ"
1165 DATA "ｴｽﾉｶ",ｱﾅﾀﾉｼﾒｲﾃﾞｽ｡ ｼｶｼ,","ﾃｷﾓ,ﾅｶﾅｶﾉ,ﾂﾜﾓﾉﾃﾞｽ｡ ｼﾞｭ"
1166 DATA "ｳﾌﾞﾝ,ﾁｭｳｲｼﾃｸﾀﾞｻｲ｡ ｿﾚﾃﾞ","ﾊ,ｶﾞﾝﾊﾞｯﾃｸﾀﾞｻｲ｡        "
1167 DATA "....ﾆﾝｼﾞｬｸﾝ","....ﾃｷﾆﾝｼﾞｬ",".......ﾏｷﾓﾉ","......ﾏｷﾋﾞｼ","......ｵﾎｼｻﾏ"
,"......ｼｭﾘｹﾝ"
1168 DATA 01,19,05,13,11
1169 DATA 01,03,19,21,15
1170 DATA 17,15,13,11,11
1171 DATA 01,21,13,11,19
1172 DATA 01,21,01,21,01
1173 DATA 08,22,10,18.10.16,14,22,08,20,10,14
1174 DATA 10,22,08,16,14,22,08,12,10,14,12,22
1175 DATA 10,18,04,06,10,22,08,20,08,22,12,24
1176 DATA 08,18,18,24,04,16,04,22,08,20,10,16
1177 DATA 08,20,10,22,12,16,14,22,04,18,16,22
1178 DATA 06,24,16,24,08,14,02,16,04,24,12,24
1179 DATA 06,24,06,20,08,20,10,24,02,12,10,24
1180 DATA 06,20,02,10,02,20,10,24,04,24,10,22
1181 DATA 02,16,12,20,06,18,02,18,06,18,08,22
1182 DATA 10,22,16,24,04,06,08,20,06,16,20,24
1183 '■ 5000~5090 JUMP ■ 5100~5190 MAN ■ 5200~5240 GAICOSTU ■
1184  DATA C000,0000,00C0,0300,0000,0000,E040,0040,000F,0000,2000,20F0,1F00,000
0,0000,F0C0
1185  DATA 03C0,033F,0000,A000,A0A0,1E06,0006,0000,E0E0,07E0,071F,0000,C000,C0E
0,1F03
1186  DATA 0003,0000,F000,0000,000F,0000,0000,04FC,7F00.0040,0000,FC00,000C,607
F,0000
1187  DATA 0000,E000,0000,0007,0000,B400,0044,313E,0000,0000,0CFC,3F00,0030,000
0,7C00
1188  DATA 000C,202E,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000
1189  DATA C000,0000,00C0,0300,0000,0000,F020,0020,0007,0000.1000.10F8,0F00,000
0,0000,FCC0
1190  DATA 03C0,030F,0000,6000,6078,0505,0005,0000,F8E0,07E0,0707,0000,C000,C0F
8,0703
1191  DATA 0003,0000,F000,0000,000F,0000,0000,02FE,3F00,0020,0000,FE00,0006,303
F,0000
1192  DATA 0000,E000,0000,0007,0000,7C00,008C,222D,0000,0000,0CFC,3F00,0030,000
0,7400
1193  DATA 0004,303E,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000
1194  DATA 0000,0000,0000,0000,0000,0000,E000,0000,0001,0000,2000,20F0,0700,000
0,0000,F810
1195  DATA 0010,000F,0000,E000,E0F8,1F01,0001,0000,5050,0350,030F,0000,F000,F0F
0,0F03
1196  DATA 0003,0000,F0E0,01E0,010F,0000,0000,00F8,0700,0000,0000,FC00,0004,101
F,0000
1197  DATA 0000,0CFC,1F00,0018,0000,0000,00F0,0300,0000,0000,A058,0F00,0000,000
0,F800
1198  DATA 0000,000F,0000,0000,0078,0F00,0000,0000,3000,0030,0606,0000,0000
1199  DATA 0000,0000,0000,0000,0000,0000,8000,0000,0007,0000,4000,40E0,0F00,000
0,0000,F020
1200  DATA 0020,001F,0000,8000,80F8,1F07,0007,0000,F0C0,0AC0,0A0A,0000,C000,C0F
0,0F0F
1201  DATA 000F,0000,F080,0780,070F,0000,0000,00E0,1F00,0000,0000,F800,0008,203
F,0000
1202  DATA 0000,18F8,3F00,0030,0000,0000,00C0,0F00,0000,0000,00F0,1A00,0005,000
0,F000
1203  DATA 0000,001F,0000,0000,00F0,1E00,0000,0000,6000,0060,0C0C,0000,0000
1204  DATA FFE0,E0E0,E0FF,FF07,0007,0000,FFF8,0FF8,0FFF,0000,4C00,4C4F,FC1C,001
C,0000,4744
1205  DATA 5844,58D8,0000,4500,4547,D8D8,00D8,0000,E7E5,18E5,1818,0000,FC00,FCF
F,6F4F
1206  DATA 004F,0000,6F69,4769,4777,0000,F800,F8FE,B901,0001,0000,0702,3202,32F
A,0000
1207  DATA B400,B4F5,C707,0007,0000,4B00,1000,10F0,0000,A000,A0BF,F515.0015,000
0,3F20
1208  DATA 0220,02E2,0000,0000,009F,FD38,0038,0000,7F70,0070,00C7,0000,0000
1209 DATA 0080C4E42444042E,00030F1F3C19181C,F4FCFC00B0F0F060
1210 DATA 0F7F7F001E1F1E0C,00C0F0F83C981838,0001232724222072
1211 DATA F0FEFE0078F87830,273F3F000D0F0F06,081C7F3E1C366300
1212 DATA 000006887E116000,0000000000103854,00000000006AD76A
1213 DATA 03FF70683060A030,1C3F38101018 1A0E,1E0094162667CFCF
1214 DATA 0C0014694060703F,C0CCFEC0CCFE4030,081C1F021D1F0000
1215 DATA 1CFE1B18F81818F8,02078E4627468607,00090808082858C9
1216 DATA FFB19387E1C98DFF,FFFFD1BD71BDD1FF,FFFF85D6D7D6D5FF
```

- 1151–1157: スコア表示のサブ・ルーチン
- 1158–1162: ステージDATA読みこみ,表示
- 1164–1167: デモ用DATA
- 1168–1172: 床DATA(1〜5面)
- 1173–1182: マキビシ,マキモノのDATA(1〜5面)
- 1184–1208: PUT@用キャラクタDATA
- 1209–1216: DEFCHR$用キャラクタDATA

★1人の少女が48階のビルの20階からエレベーターに乗りました。さて，上にいくか下にいくか？（茨城県取手市・豊島　謙12才）……【影：下にいく。編：上にいく。つぐ美：上にいく。影：どーして，編くんの味方すんの】

HELP! (ヘルプ)

藤尾　真樹



あなたの所属する，衛星イオの昭和基地に，いん石群が飛来接近し，宇宙空間で訓練を行なっていた宇宙飛行士を巻き込んでしまいました。

いん石に小型練習機を破壊された宇宙飛行士を救助するため，あなたは3艇の1人用救命艇を，基地から操作することになりました。

HOW TO PLAY

救命艇を，[I][J][K][M]で操作して，宇宙飛行士を救急車に連れて行くと10点，全員連れて帰れば1面クリアで50点入ります。人数は面数と同じで，30面まであります。

救命艇が3艇爆発するか，救命艇が爆発したときにスコアが0以下だと，ゲーム・オーバーとなります。

ゲーム・オーバーのときに，救命艇の爆発と関係なく，救命艇が宇宙飛行士を回収？した回数×5点が，あなたの勇気に対し追加されます。

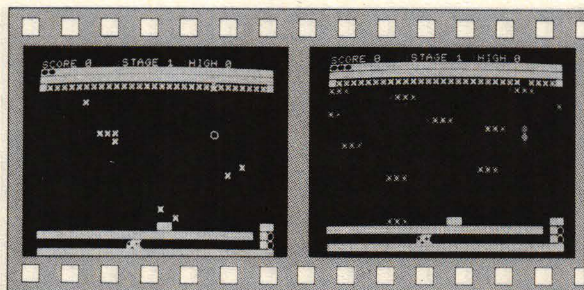
CHECKER FLAG

Dr.D：IF文をなくした野心作だな！

編：JR－100には，計算型GOTO文があるからですね。

Dr.D：うむ，計算した値の行にGOTOできるから，こんなプログラムが組めるんだ。

編：動きも，たしかに速い!!



《写真1》上の遭難者を救助にでかける　《写真2》いん石にぶつからずに救急車へもどれ

HELP！のプログラム・リスト

```
10 H=0:OPTIONCMODE1:POKE$12,$2F:POKE$13,$FF:DIMA(8),B(8),D(27,2):GOTO400
20 S=0:M=0:G=0:O=0:A$="[graphic characters]"
30 B$="[graphic characters]":C$="[graphic characters]
>"
40 CLS:PRINT"SCORE      :STAGE    :HIGH":G=G+1:POKE$C120,$83:U=USR($301C)
50 POKE$C180,$80:U=USR($302A):FORW=$C161TO$C17E:POKEW,$81:POKEW+$25F,$80
60 NEXT:POKE$C3BD,$80:POKE$C39D,$8A:POKE$C3BF,$80+7*(M<1):I=$C3D6:A=$87
70 POKE$C3DF,$80+7*(M<2):FORW=1TO5+G*3:POKE$C180+RND($1FF),$81:NEXT:B=G
80 R=$C161+RND($1E):B=B-(PEEK(R)=$81):POKER,$82:GOTO(B=0)*10+80
90 POKE$C3CC,$85:POKE$C3CD,$84:T=0:L=G:Q=16+G:E=32*Q-1:LOCATE0,6:PRINTS
100 LOCATE0,17:PRINTG:LOCATE0,25:PRINTH:POKE$C390,$83:POKE$C391,$83:Y=6
110 FORW=1TO8:POKE$C058-W,0:X=A(W):GOSUB270:NEXT:POKE$C39D,$80:Y=1
120 R=RND(2):C=$C180+R*$1FF:D=$3000+R*$E:FORW=1TORND(200-G*5):T=T+1
130 PICKK:J=(K=$4B)-(K=$4A)+$20*((K=$4D)-(K=$49)):J=J*(MOD(I+J,$20)<>0)
140 POKE$C120+T/Q,$86:V=RND(20-G/2):POKEI,$80:U=USR(D)
150 POKEC,$80+(V=3):GOTO(PEEK(I+J)-$80)*(T<E)*10+(T=E)*10+160
160 I=I+J:POKEI,A:POKE$C38F,$80+9*(PEEK($C38F)=$81):NEXT:GOTO120
170 POKEI+J,$89:S=S-50*(A=$88):M=M+1+2*(S<=0):RESTORE580:GOTO260
180 J=J*(A=$87):X=4:GOSUB270:O=O+(A=$87):GOTO(A=$87)*50+160
190 J=0:B=RND(8)+1:X=A(B):GOSUB270:GOTO160
200 J=0:X=1:GOSUB270:RESTORE610:GOTO(A=$88)*60+160
210 A=$88:POKEI+J,$80:X=13:GOSUB270:GOTO160
220 A=$87:FORZ=1TO25:U=USR($3038):NEXT:L=L-1:S=S+10+50*(L=0):FORZ=1TO28
230 READX,Y:GOSUB(X=0)*20+270:NEXT:POKE$C3C1,$85:POKE$C3C2,$84:LOCATE0,6
240 PRINTS:FORZ=1TO11:U=USR($3046):NEXT:Y=1+3*(L=0):P=4:GOTO(L=0)*90+160
250 POKE$C39D,$8A:FORZ=1TO8:POKEF+Z,B(Z):X=A(9-Z):GOSUB270:NEXT:GOTOP*10
260 P=4:FORZ=1TO14:READX,Y:GOSUB(X=0)*20+270:NEXT:G=0:GOTO(M>2)*90+250
270 POKE$C804,D(X,1):POKE$C805,D(X,2):FORN=1TO15*Y:NEXT:POKE$C80B,0
280 POKE$C80B,$E0:RET
290 POKE$C80B,0:FORN=1TO15*Y:NEXT:GOTO280
300 CLS:LOCATE4,12:PRINT"<HELP!>":RESTORE650:FORW=1TO17:READO,P
310 POKE$C1E6+O,P:NEXT:FORW=0TO4:READK$:LOCATE7+W*2,10:PRINT"...";K$
320 NEXT:RESTORE610:FORW=1TO28:READX,Y:GOSUB(X=0)*20+270:NEXT
330 LOCATE20,5:PRINTD$:PICKK:GOTO(K<>$53)*310+20
340 FORZ=1TO18:READX,Y:GOSUB(X=0)*20+270:NEXT:FORZ=1TO27:LOCATE7,3
350 PRINTRIGHT$(A$,Z);:LOCATE8,30-Z:PRINTLEFT$(B$,Z);:LOCATE18-Z/3,3
360 PRINTC$;:LOCATE19-Z/3,3:PRINTSPC(27);:NEXT:LOCATE11,8
370 PRINT"YOU HELPED:":FORZ=1TOO:S=S+5*(O>0):LOCATE0,6:PRINTS
380 LOCATE11,21:PRINTZ*(O>0):NEXT:H=(S>H)*S+(S<=H)*H:LOCATE0,25:PRINTH
390 P=2:LOCATE15,10:PRINTD$:PICKK:GOTO(K<>$53)*140+250
400 E=$C000:F=$C04F:FORW=1TO2:FORZ=ETOF:READK$:K$="$"+K$:POKEZ,VAL(K$)
410 NEXT:E=$3000:F=$3053:NEXT:FORW=1TO8:READA(W),B(W):POKE$C04F+W,B(W)
420 NEXT:POKE$C80B,$E0:FORW=1TO27:READD(W,2),D(W,1):NEXT:F=$C04F
430 D$="=HIT[S]KEY=":GOTO300
440 REM =<CHARACTOR & MASHINE LANGUAGE DATA>=
450 DATA00,00,00,00,00,00,00,00,66,5A,3C,3C,5A,66,00,3C,29,99,FF
460 DATA7E,3C,7E,E7,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,00,FF,DE,DC,04,DC,DC,FE,FF
470 DATA07,3F,4F,8F,8F,FF,F9,F0,FF,C1,80,80,80,C1,FF,00,3C,42,81,81
480 DATA81,81,42,3C,3C,7E,FF,FF,FF,FF,7E,3C,00,08,22,14,41,14,22,08
490 DATACE,C3,8E,A6,00,A7,01,09,8C,C1,7F,26,F6,39,CE,C1,80,A6,01,A7
500 DATA00,08,8C,C3,7F,26,F6,39,CE,C1,20,A6,00,A7,01,08,8C,C3,FF,26
510 DATAF6,39,CE,C1,80,A6,00,A7,01,08,8C,C3,9D,26,F6,39,CE,C3,C0,A6
520 DATA01,A7,00,08,8C,C3,CE,26,F6,39,CE,C3,CC,A6,00,A7,01,09,8C,C3
530 DATABF,26,F6,39,6,$7,8,$1F,10,$38,11,$70,13,$60,15,$C0,17,$C0,18,$C0
540 REM =<MUSIC DATA>= YESTERDAY & PLEASE PLEASE ME
550 DATA4,$73,4,$33,3,$F6,3,$BD,3,$87,3,$55,3,$25,2,$F7,2,$CD
560 DATA2,$A4,2,$7E,2,$5A,2,$38,2,$18,1,$FA,1,$DD,1,$C2,1,$A9
570 DATA1,$91,1,$7A,1,$65,1,$51,1,$3E,1,$2D,1,$1B,1,$0B,0,$FC
580 DATA8,5,6,4,6,24,0,8,10,4,12,4,14,4,15,4,17,4,18,4,17,4,15,4,15,24
590 DATA0,8,15,4,15,4,13,4,11,4,10,4,8,4,11,4,10,4,10,16,8,8,6,8,10,4
600 DATA8,12,3,8,6,8,10,4,10,20,0,4
610 DATA18,8,17,8,15,8,13,15,15,4,13,6,10,16,0,5,18,8,17,8,15,8,13,15
620 DATA15,4,13,6,10,16,0,5,18,8,17,8,15,8,13,8,15,8,13,8,10,6,15,12
630 DATA17,2,15,2,13,17,0,5
640 REM =<TITLE DATA>=
650 DATA$136,$29,$156,$48,$174,$2A,$175,$46,$176,$69,$177,$49,$178,$2B
660 DATA$196,$47,$1B6,$2D,0,$87,2,$88,$40,$81,$80,$82,$C0,$85,$C1,$84
670 DATA$100,$86,$102,$83,"HELPER(YOU)","METEORITE","SPACEMAN"
680 DATA"AMBULANCE CAR","TIMER&WALL"
```

★ザ・ミステリー劇場「悪の子のドアー」：そこに，とってのこわれたドアーがあった。「あくのー，このドアー？」。（千葉市・三須康弘11才）……【影：ドアのない部屋：設計者がミスしてテレたのだ。だから，ミステレー。】

JR-100用

よんじゅかんのん
四手観音

巨神兵ちゃん



オレはある日，500円玉を持ってベーマガを買いにいった。しかしその途中，左手だけが4本あるあの四手観音が現われた。

そして，今の人間の能力をみきわめるため，彼はオレの500円玉を取り，複雑に動く四手のどこにあるか当てろという。

オレは人間代表として，終わりのない？戦いに立ち向かうのだった……。

《第1表》変数表

F	GAME数
H	当たり数
P	%
Y	プリント座標
Z	レベル
B( )	手に●があるかのフラグ
A	パタン
C	記憶用
X1	自分の手の座標

あそびかた

四つの手のどこかに500円玉？（●）がかくされ，手と手がいろいろと組み変えをします。そして，それを当てるという，単純なゲームです。

改　造

740行のFOR～NEXTの回数を増やすと，組み変え数が増えます。

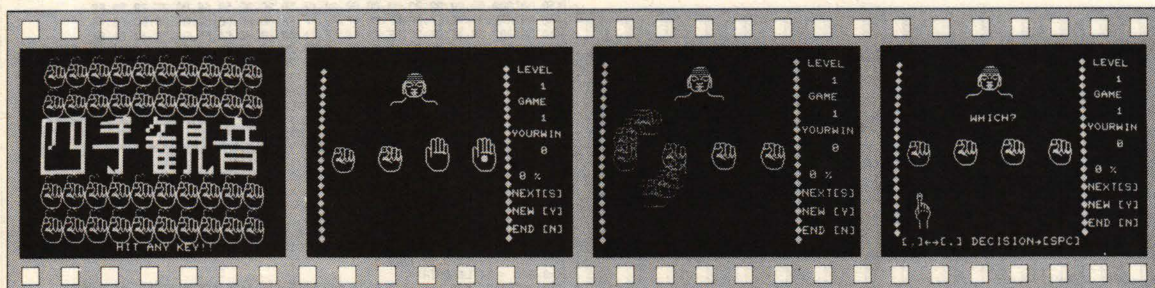
450行を，POKE＄3061，0：POKE＄3062，1とすると，最高スピードになります。

CHECKER FLAG

Dr.D：もとのゲームは単純でも，それをどうゲーム化するか，それが問題だ。

編：そうですね。ベーマガのゲームでも，どうしてこんなゲームが面白いんだろうって思うこともありますよ。

Dr.D：この作品は，その成功例だな。

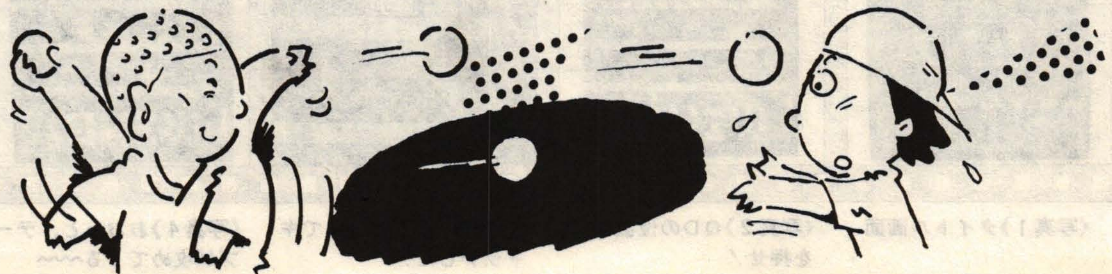


《写真1》タイトル画面　《写真2》はじめに500円玉の位置を示します　《写真3》サッサッサーと手が組み変わります　《写真4》さて，どれでしょう？

★去年の12月26日に，新宿の改札口に太った女の人がいた。その人は，新宿↔五反田の定期を持っていた。もしかして……。（神奈川県川崎市・新田俊章13才）……【つぐ美：失礼ね，私太ってないもん🐾影：私もそう思う‼】

四手観音のプログラム・リスト

```
100 GOSUB1360
110 OPTIONOVF1:A=0
120 FORI=$2FEFTO$30F1:A=A+PEEK(I):NEXT
130 IFA<>$872DTHENPRINT"MASINGO ERROR":BEEP:END
140 OPTIONCMODE1
150 DIMB(4)
160 REM■■■■ DEMO ■■■■
170 CLS
180 FORI=$C000TO$C007:POKEI,0:NEXT
190 FORY=0TO4STEP4:FORX=0TO29STEP3:GOSUB1250:NEXT:NEXT
200 FORY=15TO19STEP4:FORX=0TO29STEP3:GOSUB1250:NEXT:NEXT
210 LOCATE8,0
220 PRINT"[illegible]"
230 PRINT"[illegible]"
240 PRINT"[illegible]"
250 PRINT"[illegible]"
260 PRINT"[illegible]"
270 PRINT"[illegible]"
280 PRINT"[illegible]"
290 LOCATE23,10:PRINT"HIT ANY KEY!!";
300 PICKK:IFK<>0GOTO390
310 FORI=$C048TO$C05F:POKEI,0:NEXT
320 FORI=$C060TO$C08F:POKEI,PEEK(I-$58):NEXT
330 GOSUB1350
340 RESTORE1640
350 FORI=$C048TO$C08F:READA$:A$="$"+A$:POKEI,VAL(A$):NEXT
360 GOSUB1350
370 GOTO300
380 REM■■■■ LEVEL ■■■■
390 CLS:F=0:H=0:P=0:Y=10
400 LOCATEY,0:PRINT"LEVEL[1] [2] [3] [4] [5] ?"
410 PRINT:PRINTTAB(5);"SLOW [1]←——→[5] FAST"
420 PICKK:IF(K<$31)+(K>$35)GOTO420
430 LOCATE15,15:PRINT"LEVEL ",CHR$(K)
440 Z=K-$30
450 POKE$3061,-2*Z+10+(Z=5)
460 FORI=150TO155:FORO=ITOI+100STEP5:POKE1,O:BEEP1:NEXT:NEXT
470 BEEP0
480 REM■■■■ START ■■■■
490 CLS
500 F=F+1:POKE1,$AA
510 LOCATE1,26:PRINT"LEVEL";SPC(62);Z
520 LOCATE5,26:PRINT"GAME";SPC(63);F
530 LOCATE9,25:PRINT"YOURWIN";SPC(61);H
540 LOCATE14,26:PRINTP;" %"
550 LOCATE16,25:PRINT"NEXT[S]";SPC(57);"NEW [Y]";SPC(57);"END [N]"
560 FORI=1TO21:LOCATEI,0:PRINT"◆";TAB(24);"◆":NEXT
570 LOCATE2,11:PRINTFLD(1);"789"
580 LOCATE3,11:PRINTFLD(1);":;<"
590 LOCATE4,11:PRINTFLD(1);"=>?"
600 LOCATE5,9:PRINT" ―′  ‵― "
610 FORX=2TO20STEP6:GOSUB1250:NEXT
620 FORI=1TO4:B(I)=0:NEXT
630 D=RND(4)+1:B(D)=1
640 LOCATE12,D*6-3:PRINT"●"
650 GOSUB1350
660 FORO=1TO3
670 X=D*6-4:GOSUB1300:GOSUB1350:GOSUB1250
680 LOCATE12,D*6-3:PRINT"●"
690 BEEP:NEXT
700 FORX=2TO20STEP6:GOSUB1350:GOSUB1300:BEEP:NEXT
710 POKE1,190
720 FORI=1TO300:BEEP1:NEXT:BEEP0
730 REM■■■■ MAIN ■■■■
740 FORO=1TO50
750 A=RND(6)
760 POKE$3009,$6E+(A>2)*$2A+(A-(A>2)*3)*44
770 S=USR($2FEF,0,$7C-(A>2)*2)
780 C=B(A+1-(A>2)*2)
790 B(A+1-(A>2)*2)=B(A+2-(A>2)*4)
800 B(A+2-(A>2)*4)=C
810 S=USR($3000)
820 NEXT
830 REM■■■■ WHICH ■■■■
840 X1=3
850 FORI=100TO130:POKE1,I:BEEP:NEXT
860 LOCATE8,10:PRINT"WHICH?"
870 LOCATE22,1:PRINT"[,]←→[.] DECISION→[SPC]"
880 LOCATE17,X1:PRINTFLD(1);"2"
890 LOCATE18,X1:PRINTFLD(1);"34"
900 LOCATE19,X1:PRINTFLD(1);"56"
910 LOCATE20,X1:PRINT"||"
920 PICKK:IFK=32GOTO 990
930 IFK=0GOTO920
940 FORI=17TO20:LOCATEI,X1:PRINT"  ":NEXT
950 X1=X1+(K=46)*6-(K=44)*6
960 X1=X1+(X1=-3)*6-(X1=27)*6:BEEP
970 GOTO880
980 REM■■■■ HANTEI ■■■■
990 FORI=1TO20:BEEP:NEXT
1000 FORI=1TO4
1010 X=6*I-4:GOSUB1250
1020 IFB(I)=1LOCATE12,X+1:PRINT"●"
1030 NEXT
1040 M=PEEK($C280+X1)
1050 FORI=100+(M=$7C)*50TO150-(M=$7C)*50STEP1-2*(M=$7C)
1060 IFM=$7CLOCATE8,10:PRINT"ATARI!!"
1070 IFM<>$7CLOCATE8,10:PRINT"HAZURE!!"
1080 POKE1,I:BEEP1
1090 NEXT:BEEP0
1100 IFM=$7CGOTO1150
1110 X=X1-1
1120 FORY=10TO17:GOSUB1300:NEXT:BEEP
1130 FORY=17TO10STEP-1:GOSUB1300:LOCATEY+4,X:PRINT"    ":NEXT
1140 Y=Y+1:GOSUB1250
1150 H=H+(M=$7C)
1160 P=H*100/F
1170 LOCATE11,29:PRINTH
1180 LOCATE14,26:PRINTP;" % "
1190 PICKK
1200 IFK=83GOTO480
1210 IFK=89GOTO380
1220 IFK=78END
1230 GOTO1190
1240 REM■■■■ PRINT SUB ■■■■
1250 LOCATEY,X:PRINTFLD(1);")*+"
1260 LOCATEY+1,X:PRINTFLD(1);",-."
1270 LOCATEY+2,X:PRINTFLD(1);"/01"
1280 LOCATEY+3,X:PRINTFLD(1);"'";:PRINT"…";FLD(1);"(";
1290 RET
1300 LOCATEY,X:PRINT"    "
1310 LOCATEY+1,X:PRINTFLD(1);'!"#'
1320 LOCATEY+2,X:PRINTFLD(1);"$%&"
1330 LOCATEY+3,X:PRINTFLD(1);"'";:PRINT"…";FLD(1);"("
1340 RET
1350 FORI=1TO300:NEXT:RET
1360 REM■■■■ DATA ■■■■
1370 T=$2FEF:Q=$30F1:GOSUB1390
1380 T=$C008:Q=$C0FF:GOSUB1390:RET
1390 FORI=TTOQ:READA$:A$="$"+A$
1400 POKEI,VAL(A$):NEXTI:RET
1410 REM■■■■ MASINGO ■■■■
1420 DATA CE,00,00,FF,35,00,B7,30,50,B7,30,53,C6,50,D7,01
1430 DATA 39,CE,00,00,08,FF,35,00,FE,30,00,86,00,A7,00,A7
1440 DATA 01,A7,02,A7,03,A7,04,A7,20,A7,24,A7,40,A7,44,A7
1450 DATA 60,A7,64,A7,80,A7,81,A7,82,A7,83,A7,84,86,81,A7
1460 DATA 21,86,82,A7,22,86,83,A7,23,86,84,A7,41,86,85,A7
1470 DATA 42,86,86,A7,43,86,87,A7,61,86,51,A7,62,86,88,A7
1480 DATA 63,7C,30,09,7C,30,09,7C,00,01,BD,F0,00,CE,00,00
1490 DATA 08,8C,00,00,26,FA,FE,35,00,8C,00,16,26,96,39,C2
1500 DATA 41,C2,47,C2,21,C2,67,C2,01,C2,87,C1,E2,C2,A6,C1
1510 DATA C3,C2,C5,C1,C4,C2,C4,C1,C5,C2,C3,C1,E6,C2,A2,C2
1520 DATA 07,C2,81,C2,27,C2,61,C2,47,C2,41,C2,47,C2,4D,C2
1530 DATA 27,C2,6D,C2,07,C2,8D,C1,E8,C2,AC,C1,C9,C2,CB,C1
1540 DATA CA,C2,CA,C1,CB,C2,C9,C1,EC,C2,A8,C2,0D,C2,87,C2
1550 DATA 2D,C2,67,C2,4D,C2,47,C2,4D,C2,53,C2,2D,C2,73,C2
1560 DATA 0D,C2,93,C1,EE,C2,B2,C1,CF,C2,D1,C1,D0,C2,D0,C1
1570 DATA D1,C2,CF,C1,F2,C2,AE,C2,13,C2,8D,C2,33,C2,6D,C2
1580 DATA53,C2,4D
1590 REM■■■■ CHARACTER ■■■■
1600 DATA 0F,10,10,10,20,3F,20,40,78,85,86,84,C4,24,24,24
1610 DATA 00,C0,20,3C,22,22,22,22,40,40,87,85,8F,80,40,40
1620 DATA 44,84,4A,4A,F2,61,18,04,22,23,63,55,55,99,01,02
1630 DATA 40,20,20,10,08,04,03,00,02,02,02,04,04,08,30,C0
1640 DATA 00,03,04,04,04,04,04,04,1C,A2,63,22,22,22,22,22
1650 DATA 00,C0,20,20,20,20,2C,32,04,64,94,8C,84,84,84,84
1660 DATA 22,22,22,22,22,22,FF,00,22,22,22,22,22,22,E2,39
1670 DATA 84,84,84,80,80,80,80,80,00,00,00,00,00,00,00,00
1680 DATA 01,01,01,01,01,01,01,01,1E,21,2D,2D,21,21,12,12
1690 DATA 12,13,12,12,12,30,50,92,00,80,70,48,4C,4A,0A,42
1700 DATA 92,90,90,40,40,40,40,20,49,09,01,01,02,02,04,04
1710 DATA 00,02,00,05,00,0A,00,15,55,AA,00,55,00,AA,00,55
1720 DATA 00,A0,00,50,00,A8,00,54,20,3F,60,A0,A8,A7,A0,A0
1730 DATA 00,99,42,24,A5,00,00,42,04,FC,06,05,15,E5,05,05
1740 DATA 90,90,90,B0,48,08,06,01,7E,00,18,FF,00,3C,00,FF
1750 DATA 09,09,09,0D,12,10,60,80
1760 MADE BY *SUZUKI HARUKI*
```

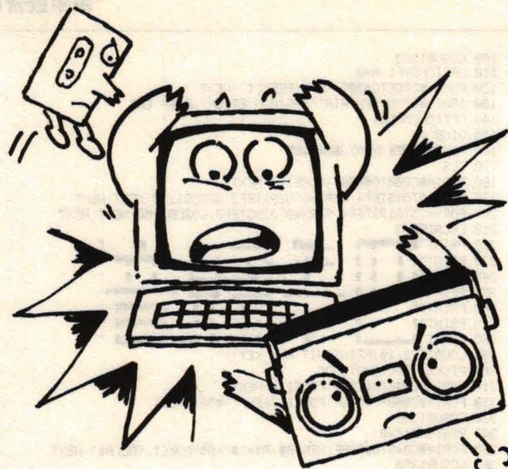


★修学旅行で東京にいった。ゲームがいっぱいあって，どれをやろうか迷った私はイナカモン／（岐阜県益田郡・ゲッターロボG 14才）……【影：すると，ゲームばっかやってる私は都会人だな。編：いつでもとっかえるヨ／】

WING LOVE QUICK LOAD

（ウイング ラブ クイック ロード）

美濃　泰夫



印刷して間もない，ベーマガを見たMZ-2200は炎のごとく燃えた。MZ－1500のコーナーにウイングマン作のプログラムが載っているのだ!!

いままで味方と信じていたウイングマンまで裏切った。そう思いこんだ2200は，テレビと対立しているラジオや，クイック・ディスクをにくむカセット・テープを仲間に引きこみ，ウイングマンを攻撃した。

HOW TO PLAY

画面の右のほうから，三つのキャラが動いてくるので，QDボックス(QD)のま上にきたときに，カーソルの↓を押してください。するとウイングマン( )のいる階のQDボックスから，QDがでてきて，得点になります。

ウイングマンは，Qで上段，Aで中段，Zで下段に移動し，その段のQDボックスをカーソル・キーで動かすこともできます。

なおキャラの動きと点数は，

ラジオ……一直線で高速。10点＋α

MZ－2200…分身&RND移動。ボーナス50点

テープ……一直線でのろのろ。30点＋α

で，右のほうで殺すほど高得点です。

三つのキャラのどれかが左はしにくるか，QDボックスのま上にきてないときにキーを押すと，シャープにダメージがあります。

ダメージが4で，ゲーム・オーバーですが，ゲーム・オーバーのとき，500点以上はハッピーENDです。

おわりに

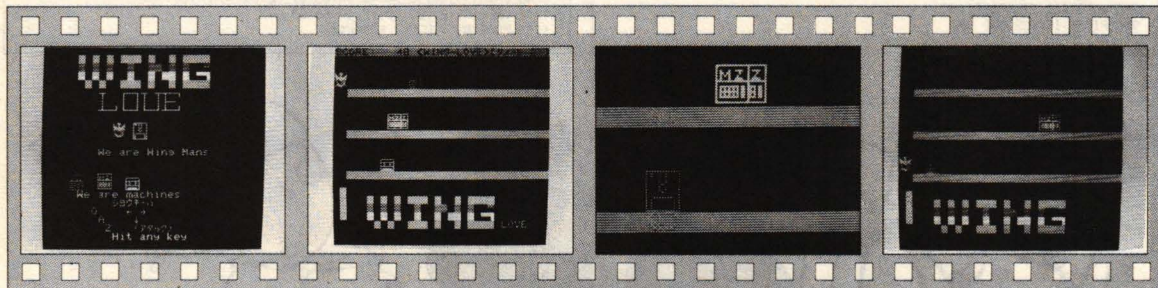
「クイック・ロード」という名には，暗いエピソードがあります。このゲームを製作中に，キャラが完成したので，RUNしようとCTRLキーを押しました。が，なんとLOADとしてしまったのです。

CHECKER FLAG

Dr.D：キャラクタがモンスターなどなら，ごく普通のゲームだが，同じゲームでもキャラクタによって，これほど変わるとは。プログラムについては，別に問題な点はない。

460行は，なかなかおもしろいことをしておるな。

編：JR－200ユーザーのレベルも，だいぶ上がりましたね。



《写真1》タイトル画面　《写真2》QDの位置で↓を押せ！　《写真3》みごとQDでキャッチした！　《写真4》おおっと，テープが攻めてくる~~~

★たまにいるんですよねー，ハガキの切手をさかさまにはる人がねー。(兵庫県神戸市・NSC14才)……【**編**：切手ってどんな意味があるんだろう？**影**：いい質問だ。つまり，切ってはるから切手だな。**一同**：ウソツクナ!!】

WING LOVE QUICK LOADのプログラム・リスト

```
100 REM ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
110 REM ■■   WING LOVE      ■■
120 REM ■■  「QUICK  LOAD」   ■■
130 REM ■■   By Yasuo Mino   ■■
140 REM ■■     S.59/11/3     ■■
150 REM ■■   JR-200 ﾃﾞ,      ■■
160 REM ■■MZｶﾞ" ﾄﾌﾞｼ"ﾖｳｽﾙ GAMEｦ■■
170 REM ■■   ﾂｸｯﾃｼﾏｯﾀ････。   ■■
180 REM ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
190 RANDOMIZE:COLOR 7,0,0:CLS:POKE $CA00,3:POKE 0,0
200 FOR I=$C000 TO $C09F:READ D$:POKE I,VAL("$"+D$):NEXT
210 DATA 43,43,65,79,7f,3f,7f,23,c2,c2,a6,9e,fe,fc,fe,d4
220 DATA 10,10,18,1e,2f,43,00,00,a8,58,a8,58,f4,c2,00,00
230 DATA 00,00,01,06,18,20,70,ff,10,78,90,00,00,00,ee,ff
240 DATA 90,ff,80,ff,80,fe,92,ff,81,bf,b5,ab,35,2b,35,ff
250 DATA ff,80,a2,b6,aa,a2,ff,80,ff,01,79,11,21,79,ff,01
260 DATA bf,aa,bf,aa,bf,80,ff,00,ed,ad,ed,ad,ed,01,ff,00
270 DATA 00,00,00,00,7f,80,80,ff,00,00,00,00,fe,01,01,ff
280 DATA 88,94,88,ff,80,9f,bf,ff,11,29,11,ff,01,f9,fd,ff
290 DATA ff,b2,b2,82,82,81,82,82,ff,41,41,41,41,81,41,41
300 DATA 81,80,9f,a0,a0,a0,a0,ff,81,01,f9,05,05,05,05,ff
310 REM ■■■ ｼｮｷ ｾｯﾃｲ ■■■
320 T=0:S=0:M=0:W=2:B$=CHR$(29)+CHR$(29)+CHR$(31)
330 X(1)=28:X(2)=17:X(3)=15:Y(1)=3:Y(2)=8:Y(3)=13:FOR I=1 TO 3:XX(I)=10:NEXT
340 W$=" !"+B$+"'#'":R$="$%"+B$+"&'":P$="()"+B$+"*+":T$=",-"+B$+"./"
350 Q$="01"+B$+"23":S$="  "+B$+"  "
360 IF M=0 THEN GOTO 1080
370 REM ■■■ ﾃﾞｨｽﾌﾟﾚｲ ■■■
380 FOR I=2 TO 31:COLOR 4,1,0
390 LOCATE I,5 :PRINT "■";
400 LOCATE I,10:PRINT "■";
410 LOCATE I,15:PRINT "■";:NEXT
420 I=18:COLOR ,0,0:GOSUB 1100:LOCATE 25,21:PRINT "LOVE"
430 FOR I=1 TO 4:COLOR ,1:LOCATE 1,16+I:PRINT MID$("ｼｬｰﾌﾟ",I,1):NEXT
440 LOCATE 0,0:COLOR 0,2:PRINT "SCORE:       <WING-LOVE>[ﾀﾞﾒｰｼﾞ    ]";
450 FOR I=1 TO 3:LOCATE XX(I),Y(I)+2:COLOR 1,4:PRINT "QD":NEXT
460 LOCATE 6+(1000>S)+(100>S)+(10>S)+(0>S),0:COLOR 0,2,0:PRINT S
470 LOCATE 28,0:PRINT M
480 REM ▒▒▒ ﾒｲﾝ ﾙｰﾁﾝ ▒▒▒
490 REM ■■■ WING MAN ｲﾄﾞｳ ■■■
500 LOCATE 0,Y(W):COLOR 1,0,1:PRINT W$
510 PICK K:IF K<>0 THEN LOCATE 0,Y(W):COLOR ,0,0:PRINT S$
520 IF K=$71 THEN W=1
530 IF K=$61 THEN W=2
540 IF K=$7A THEN W=3
550 REM ■■■ QD ｲﾄﾞｳ ■■■
560 LOCATE XX(W),Y(W)+2:COLOR 1,4,0:PRINT "QD"
570 IF K>=$1C AND K<=$1D THEN LOCATE XX(W),Y(W)+2:COLOR 4,1,0:PRINT "■■"
580 XX(W)=XX(W)+(K=$1C)-(K=$1D)
590 IF XX(W)< 4 THEN XX(W)=22
600 IF XX(W)>22 THEN XX(W)= 4
610 IF K=$1F THEN 710
620 REM ■■■ ﾃｷ ｲﾄﾞｳ ■■■
630 LOCATE X(1)+1,Y(1):COLOR ,0,0:PRINT S$
640 LOCATE X(2)-(VX*2),Y(2):COLOR ,0,0:PRINT S$
650 LOCATE X(3),Y(3):COLOR 6,0,1:PRINT T$
660 FOR I=1  TO 3:ON I GOSUB 930,940,970
670 IF X(I)=2 THEN 990
680 NEXT
690 SOUND 100,.5:GOTO 460
700 REM ■■■ QD ｾｯﾄ ■■■
710 SOUND 1200,.5:LOCATE XX(W),Y(W):COLOR 3,0,1:PRINT Q$
720 IF X(W)=XX(W) THEN BEEP :S=S+W*10+X(W):GOTO 760
730 FOR J=0 TO M:FOR I=3000 TO 100 STEP -100:SOUND I,.5:NEXT :NEXT
740 COLOR ,,0:CLS:M=M+1:IF M=4 THEN 790
750 GOTO 330
760 LOCATE X(W)-1,Y(W):COLOR ,,0:PRINT S$:LOCATE X(W)+1,Y(W):PRINT S$
770 X(W)=INT(RND(1)*12)+14:IF W=2 THEN S=S+20
780 LOCATE XX(W),Y(W):PRINT S$:GOTO 460
790 REM ■■■ GAME OVER ■■■
800 COLOR 3,0,0:CLS:LOCATE 0,3
810 PRINT SPC(5);"┬─┬ ┌─┐ ┌┐┌┬─┐  ┌─┬ ┬──┬─┐"
820 PRINT SPC(5);"│ ┼├─┤│││││├─  │ ││ │├─ ├─┘"
830 PRINT SPC(5);"┴─┴ ┴ ┴┴┴┴┴┴─  └─┴┴─┴┴─┴┴─"
840 COLOR 6:LOCATE 5,8:PRINT "YOUR SCORE IS ";S;"POINTS!!"
850 IF S>500 THEN LOCATE 7,18:COLOR 6:PRINT "ｱﾅﾀﾉ ｼｬｰﾌﾟｦ ﾏﾓﾘﾏｲﾀ!!":GOTO 880
860 LOCATE 6,17:COLOR 1,7:PRINT "ｼｬｰﾌﾟ ﾊ ｾﾝﾘｮｳｻﾚ,"
870 LOCATE 5,18:PRINT "MZ-1500ﾉ ｶﾜｶﾞｲﾁｲｼ ﾄ ﾅｯﾀ。"
880 LOCATE 7,15:COLOR 4,0:PRINT "REPLAY(y/n) ?":PICK K
890 IF K=$79 THEN CLS:GOTO 310
900 IF K=$6E THEN END
910 GOTO 880
920 REM ▒▒▒ ﾃｷ ｲﾄﾞｳ SUB ▒▒▒
930 X(I)=X(I)-1:LOCATE X(I),Y(I):COLOR 2,,1:PRINT R$:RETURN
940 Z=INT(RND(1)*3)+1:IF Z=1 THEN VX=1:IF X(I)+VX<28 THEN 960
950 VX=-1
960 X(I)=X(I)+VX:COLOR 5,,1:LOCATE X(I),Y(I):PRINT P$:RETURN
970 T=T+1:IF T=2 THEN T=0:LOCATE X(I),Y(I):COLOR ,,0:PRINT S$:X(I)=X(I)-1
980 RETURN
990 REM ▒▒▒ ﾐｽ SUB ▒▒▒
1000 IF I=1 THEN D$=R$
1010 IF I=2 THEN D$=P$
1020 IF I=3 THEN D$=T$
1030 LOCATE 2,Y(I):COLOR ,,0:PRINT S$
1040 FOR J=I*5 TO 16-I
1050 LOCATE 0,J:COLOR ,,1:PRINT D$
1060 LOCATE 0,J:COLOR ,,0:PRINT S$:SOUND 1000,1:FOR L=1 TO 30:NEXT :NEXT
1070 GOTO 730
1080 REM ■■■ ﾀｲﾄﾙ ■■■
1090 I=1:GOSUB 1100:GOTO 1150
1100 LOCATE 5,I:COLOR 1:PRINT "■ ■ ■ ■■■ ■  ■ ■■■■"
1110 COLOR 2:PRINT TAB(5);"■ ■ ■  ■  ■■■ ■  ■"
1120 COLOR 3:PRINT TAB(5);"■ ■ ■  ■  ■ ■■ ■ ■■"
1130 COLOR 4:PRINT TAB(5);" ■ ■  ■■■ ■  ■ ■■■■"
1140 RETURN
1150 COLOR 5:PRINT SPC(8);"┬   ┌─┬┬─┬"
1160 COLOR 6:PRINT SPC(8);"│   │ ││├─"
1170 COLOR 7:PRINT SPC(8);"┴─┴ └─┘└─┴─┘"
1180 LOCATE 10,9:COLOR 1,,1:PRINT W$:LOCATE 13,9:COLOR 3:PRINT Q$:LOCATE 8,12
1190 COLOR ,,0:PRINT "We are Wing Mans"
1200 LOCATE 4,15:COLOR 2,,1:PRINT R$:COLOR 4:LOCATE 8,15:PRINT P$:LOCATE 12,15
1210 COLOR 6:PRINT T$:COLOR ,,0:LOCATE 5,17:PRINT "We are machines"
1220 COLOR 1:LOCATE 10,18:PRINT "ｼｮｳｷｰﾊ":LOCATE 7,19:PRINT "Q     ← →"
1230 LOCATE 8,20:PRINT "A      ↓ "
1240 LOCATE 9,21:PRINT "Z   (ｱﾀｯｸ)"
1250 LOCATE 10,22:COLOR 7:PRINT "Hit any key":PICK K:IF K<>0 THEN CLS:GOTO 370
1260 GOTO 1220
```

★ぼくは，いまだにベーマガを英語の本だと信じている母をいたましく思う。（千葉県鎌ヶ谷・**ナゴリ死ね15才**）
……【**影**：英語がしゃべれないのに編集できるか？**編**：プログラムは？**影**：組めなくても編集させて♡】

BATTLE ZONE

（バトル ゾーン）

林 邦彦

敵エリア内に突入。第1戦闘配置完了。古ぼけた，あまり速く走れない旧型の戦車と，こわれて角度まで変えられなくなった砲台。孤立した部隊で，ほとんど補給もこないと思っていると，敵の勢力圏内に入ってしまった。ところが，運のよいことに，敵があまりいない位置にいるようだった。

〝敵戦車発見！〟。敵の戦車は，こちらより速いようだ。しかし，弾を撃ち過ぎている。よくねらえば，勝てる！…安心はできない。廃虚地，草原，砂漠地帯，地雷と，場所もよいとはいえないのだ。…土のうを積み終わり，砲台も戦車も準備完了した。それでは，戦闘開始!!

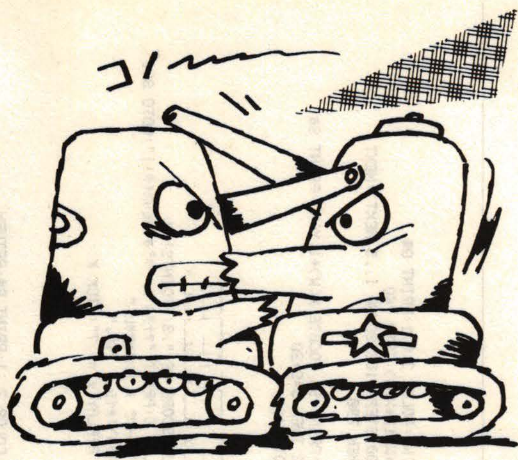
Fight

4方向はカーソル・キー，スペース・キーで発射，リターン・キーで砲台から発射します。PLAY直前に地雷の位置を示すので，覚えておいたほうがよいでしょう。

移動で，その場が砂漠なら移動しにくくなり，草原なら自分の姿を消して弾から逃げることができます(草原内では爆発しない)。敵と接触したら，爆発します。廃虚地は前に進めませんが，2発当てればなくなります。

《写真1》右上と左下に陣を構え，戦車で攻撃だ！

《写真2》砂漠地帯なら有利に戦えるゾ！



END

旧型戦車なので，敵の弾のほうが速く発射されるため，草原，地雷，廃虚地をうまく利用すれば，やっつけることができるでしょう。高速化のため，マルチ・ステートメント化，理論化しましたが，少々改造を加えるときは，苦労するかもしれません。

CHECKER FLAG

Dr.D：見るからに，おもしろそうなゲームだ。

編：こういうゲームは，好きですね。

Dr.D：みんなも，これを参考にするとよい。

BATTLE ZONEのプログラム・リスト

```
10   REM     for JR.200                        [ BATTLE ZONE ]
20   REM  date (Complate)    S.59 / 03 / 29
30   REM       (Edit,Debug) S.60 / 03 / 12  memory 8150 bytes
100  REM _START_DECIDE
110  CLEAR $6FFF:RANDOMIZE
120  H=0:W=1024:X=$C100:Z=14
130  POKE 0,0:POKE $CA00,0:GOSUB 1710:GOSUB 1620
140  O=0:S=0:R=1:T=5
150  V=(R>4)*5+(R<5)*R:U=30:UU=30:GOSUB 1230
160  REM _MAIN_LOOP
170  K=STICK(0):CC=C:IF K<28 OR K>31 THEN 260
180  PLAY "F",$7013,$701E,$7029
190  G=G+(G=1)-(G=2)*2:IF G THEN 270
200  C=(K=28)-(K=29)+((K=31)-(K=30))*32
210  X1=MOD(A+C,32):E=(K>27 AND K<32)*(K-27)
220  C=C+(X1<1)-(X1>30)+((A+C<$C140)-(A+C)$C3E0))*32
230  IF P<>30 THEN POKE A+W,Q:POKE A,P
240  A=A+C:P=PEEK(A):Q=PEEK(A+W):IF P>5 AND P<12 THEN A=A-C:C=0:GOTO 240
250  G=G+(P=31):M=M+(Q=69 OR P=5)
260  IF P<>30 THEN POKE A+W,65:POKE A,E:EE=E
270  K=STICK(0):ON (K=32)+(K=13)*2+1 GOTO 300,290,280
280  N=$C364:N1=-31:U=U-1:GOSUB 770:GOSUB 600:GOTO 300
290  N=A:N1=E:U=U-1:GOSUB 770:GOSUB 590
300  ON L+M*2+1 GOTO 310,860,940
310  GG=GG+(GG=1)-(GG=2)*2:IF GG THEN D=0:GOTO 390
320  X1=MOD(A,32):X2=MOD(B,32):Y1=INT((A-X)/32):Y2=INT((B-X)/32)
330  D=(X1>X2 AND (Y1=Y2 OR CC=-1))-(X1<X2 AND (Y1=Y2 OR CC=1))
340  D=D+((Y1>Y2 AND (X1=X2 OR CC=-32))-(Y1<Y2 AND (X1=X2 OR CC=32)))*32
350  IF D THEN 390
360  D=((C=32)*(X1>X2)+(C=32))+((Y1>Y2)*(C=1)+(Y1>Y2 AND ABS(C)<2))*2+2
370  D=D+((C=-32)*(X1<X2)+(C=-32))+((Y1<Y2)*(C=-1)+(Y1<Y2 AND ABS(C)<2))*2+4
380  D=INT(RND(1)*2+D+(NOT D)*4):D=(D=3 OR D=6)-(D=2)+((D=4)-(D=5))*32
390  PLAY "F",$7013,$701E,$7029
400  IF PP<>30 THEN POKE B+W,QQ:POKE B,PP
410  X2=MOD(B+D,32):Y2=INT((B+D-X)/32)
```


★みんな，つぐ美ちゃん♡なんていうけど，顔をみたことあるの？影さんはバカなの？なにも知らないのに，「つぐ美はキレイ♡」などというな!!(福岡県久留米市・L.MINMAYの恋人)……【影：私はバカじゃない】

```
420 D=D+(MOD(B+D,32)<1)-(MOD(B+D,32)>30)+((B+D<$C140)-(B+D>$C3C0))*32
430 B=B+D:PP=PEEK(B):QQ=PEEK(B+W):F=(D=1)+(D=-1 OR NOT D)*2+(D=-32)*3+(D=32)*4
440 IF PP<6 OR PP>11 THEN 480
450 B=B-D:D=(INT(RND(1)*2)*2-1)*((ABS(D)>1)+(ABS(D)<2)*32)
460 ON (NOT D OR X1=X2 OR Y1=Y2)+1 GOTO 410,470
470 D=0:POKE B+W,69:POKE B,F:I2=1:GOSUB 560:POKE B+W,71:POKE B,0:GOTO 410
480 GG=GG+(NOT GG AND PP=31):L=L+(PP=5):M=M+(QQ=65)
490 IF PP<>30 THEN POKE B+W,69:POKE B,F
500 IF MOD(A,31)<>27 AND (X1<20 OR Y1>12) OR INT(RND(1)*3) THEN 520
510 N=$C1DB:N1=31:UU=UU-1:GOSUB 770:GOSUB 600
520 IF (Y1=Y2 AND SGN(X1-X2)=SGN(D) AND ABS(D)<2) THEN 550
530 IF (X1=X2 AND SGN(Y1-Y2)=SGN(D) AND ABS(D)>2) THEN 550
540 GOTO 570
550 IF (ABS(X1-X2)>9 OR ABS(Y1-Y2)>9) AND UU<10 THEN 570
560 N=B:N1=F:UU=UU-1:GOSUB 770:GOSUB 590:IF I2 THEN I2=0:RETURN
570 ON L+M*2+1 GOTO 170,860,940
580 REM _FIRE___________________▲
590 N1=(N1=1)-(N1=2)+((N1=4)-(N1=3))*32
600 PLAY "B",,$7000,$7004:FOR I=1 TO 8:J=I*N1+N:P1=PEEK(J):Q1=PEEK(J+W)
610 IF J<$C140 OR J>$C3E0 OR MOD(J,32)<1 OR MOD(J,32)>30 THEN I=8:GOTO 670
620 IF Q1=65 OR Q1=69 THEN I=8:L=L+(Q1=69):M=M+(Q1=65):GOTO 670
630 IF P1=7 OR P1=9 THEN I=8:P1=0:Q1=71
640 IF P1=6 OR P1=8 THEN I=8:P1=P1+1:PLAY "B",,$7000
650 IF P1=10 OR P1=11 THEN I=8:SOUND 500,5:GOTO 670
660 POKE J+W,71:POKE J,29:SOUND 100,2:POKE J+W,Q1:POKE J,P1
670 NEXT:RETURN
680 REM _SCORE__________________▲
690 POKE Z,7:H=H+(S>H)*(S-H)
700 LOCATE 9,0:PRINT RIGHT$("00000"+MID$(STR$(S),2),6)
710 LOCATE 26,0:PRINT RIGHT$("00000"+MID$(STR$(H),2),6)
720 LOCATE 12,1:PRINT CHR$((R<10)*48);MID$(STR$(R),2)
730 IF S>O*30000+20000 THEN O=O+1:T=T+1:SOUND 2000,5:SOUND 5000,10
740 LOCATE 30,1:PRINT CHR$((T<10)*48);MID$(STR$(T-1),2)
750 RETURN
760 REM _DANGAN_________________▲
770 UU=(UU>0)*UU+(UU<1)*0:L=L+(UU<1):T=T-(UU<1)*T:O1=O1+(UU<1)*(V-O1)
780 POKE Z,67:LOCATE 29,3:PRINT MID$("<<<   ",INT((30-UU)/5)+1,3)
790 ON (UU>15)+1 GOTO 800,810
800 LOCATE 29,4:PRINT MID$("<<<   ",INT((15-UU)/5)+1,3)
810 LOCATE 0,21:PRINT MID$("<<<   ",INT((30-U)/5)+1,3)
820 ON (U>15)+1 GOTO 830,840
830 LOCATE 0,22:PRINT MID$("<<<   ",INT((15-U)/5)+1,3)
840 RETURN
850 REM _HIT____________________▲
860 I=B:J=F:I3=0:IF PP=5 THEN GOSUB 1020
870 FOR I=1 TO 30:BEEP 1:POKE B+W,MOD(I,7)+65:POKE B,F:NEXT:BEEP 0
880 POKE B+W,66:POKE B,31:SOUND 100,5:FOR I=1 TO 1200:NEXT
890 S=S+((NOT I3)+(PP<>5 AND P<>30)+1)*100:O1=O1+1:GOSUB 690
900 POKE B+W,(PP<>30)*QQ+(PP=30)*68:POKE B,(PP<>30)*PP+(PP=30)*30
910 B=$C21D:L=0:F=2:IF O1>=V THEN 1070
920 GOSUB 1560:GOTO 170
930 REM _DOGAAAN________________▲
940 I=A:J=E:IF P=5 THEN GOSUB 1020
950 FOR I=1 TO 30:BEEP 1:POKE A+W,MOD(I,7)+65:POKE A,E:NEXT
960 POKE A+W,66:POKE A,31:SOUND 100,5:FOR I=1 TO 1200:NEXT
970 POKE A+W,(P<>30)*Q+(P=30)*68:POKE A,(P<>30)*P+(P=30)*30
980 T=T-1:IF A=B THEN PP=P:QQ=Q
990 A=$C386:M=0:E=1:GOSUB 690:IF T<1 THEN 1170
1000 GOSUB 1560:GOTO 170
1010 REM _ZIRAI_________________▲
1020 FOR I1=1 TO 5:POKE I+W,67:POKE I,5:SOUND 300,10:SOUND 0,10
1030 POKE I+W,71:POKE I,J:SOUND 300,10:SOUND 0,10:NEXT
1040 FOR I=1 TO 500:NEXT:P=(P=30)*30:Q=(P=30)*68:PP=(PP=30)*30:QQ=(PP=30)*68
1050 I3=1:RETURN
1060 REM _CLEAR_________________▲
1070 A$="◆ ROUND"+STR$(R)+" CLEAR ◆":FOR I=1 TO LEN(A$)
1080 POKE Z,6:LOCATE 8+I,2:PRINT MID$(A$,LEN(A$)+1-I,1)
1090 FOR J=1 TO 10:SOUND 300*J+1000,1:NEXT:NEXT
1100 FOR I=1 TO LEN(A$):LOCATE 9,2:PRINT RIGHT$(A$,I);LEFT$(A$,LEN(A$)-I)
1110 SOUND 200,1:NEXT:FOR I=1 TO 1200:NEXT
1120 J=R*100+U*10:POKE Z,5:LOCATE 8,2:PRINT "BONUS : ";SPC(16):S=S-10
1130 FOR I=J TO 0 STEP -10:POKE Z,7:LOCATE 16,2:PRINT SPC(6-LEN(STR$(I)));I
1140 S=S+10:SOUND 3500,1:GOSUB 690:NEXT
1150 FOR I=1 TO 2000:NEXT:O1=0:R=R+1:GOTO 150
1160 REM _GAME_OVER_____________▲
1170 A$="◆ GAME OVER ◆":FOR I=1 TO 13
1180 POKE Z,2:LOCATE 9+I,2:PRINT MID$(A$,14-I,1)
1190 FOR J=1 TO 10:SOUND 500*J,2:NEXT:NEXT
1200 FOR I=1 TO 13:LOCATE 10,2:PRINT RIGHT$(A$,I);LEFT$(A$,13-I)
1210 SOUND 100,1:NEXT:GOSUB 1670:GOTO 140
1220 REM _FIELD_DECIDE__________▲
1230 POKE Z,71:CLS
1240 POKE Z,4:PRINT "SCORE :";SPC(8);:POKE Z,2:PRINT "HI-SCORE :"
1250 POKE Z,6:PRINT "ROUND :";SPC(8);:POKE Z,1:PRINT "OLD TANK :"
1260 POKE Z,70:LOCATE 25,2:PRINT "* ";B$;"*";B$;
1270 PRINT "*";B$;"*";B$;"*";B$;" ++++";B$;" +"
1280 LOCATE 0,17:PRINT "+";B$;" ++++";B$;" *";
1290 PRINT B$;"*";B$;"*";B$;"*";B$;" *";
1300 POKE Z,65:LOCATE 28,3:PRINT "4";B$;"5";B$;
1310 PRINT CHR$(29);"6789";B$;C$;CHR$(29);":;"
1320 LOCATE 3,19:PRINT ",-";B$;C$;CHR$(29);
1330 PRINT "./01";B$;CHR$(29);"2";B$;"3"
1340 POKE Z,67:LOCATE 29,3:PRINT "<<<";B$;C$;"<<<"
1350 LOCATE 0,21:PRINT "<<<";B$;C$;"<<<"
1360 POKE Z,66:LOCATE 2,7:PRINT "&&&&&&&&"
1370 LOCATE 8,18:PRINT "&&&&&&&":LOCATE 13,4:PRINT "&&&&&&&&&"
1380 LOCATE 13,12:PRINT "&&&&&&&":LOCATE 18,15:PRINT "&&&&&&&"
1390 LOCATE 5,10:PRINT "(";B$;"(";B$;"(";B$;"(";B$;"(";B$;"("
1400 LOCATE 12,7:PRINT "(";B$;"(";B$;"(";B$;"(";B$;"("
1410 LOCATE 17,16:PRINT "(";B$;"(";B$;"(";B$;"(";B$;"("
1420 LOCATE 28,10:PRINT "(";B$;"(";B$;"(";B$;"(";B$;"(";B$;"("
1430 POKE Z,70:LOCATE 15,6:PRINT "?????";B$;C$;"?????";B$;C$;"?????"
1440 LOCATE 7,12:PRINT "???";B$;C$;"????";B$;C$;"??????";B$;C$;"?????"
1450 LOCATE 20,18:PRINT "?????";B$;C$;"??????";B$;C$;"??????"
1460 POKE Z,68:LOCATE 14,10:PRINT ">>>>>>>>>>";B$;C$;">>>>";B$;C$;">>>>>"
1470 LOCATE 3,3:PRINT ">>>>";B$;C$;">>>>";B$;C$;">>>>>>"
1480 LOCATE 8,20:PRINT ">>>>>";B$;C$;">>>>>>>"
1490 FOR I=1 TO V
1500 J=$C145+INT(RND(1)*21)*32+INT(RND(1)*21)
1510 IF PEEK(J) THEN 1500
1520 POKE J,5:FOR I1=1 TO 3:POKE J+W,67:SOUND 1000,10:SOUND 0,5
1530 POKE J+W,64:SOUND 1000,10:SOUND 0,5:NEXT:NEXT
1540 REM _READY_________________▲
1550 A=$C386:B=$C21D:CC=-32:I2=0:E=1:F=2:EE=0
1560 IF A=$C386 OR P<>30 THEN POKE A+W,65:POKE A,1
1570 IF B=$C21D OR PP<>30 THEN POKE B+W,69:POKE B,2
1580 POKE Z,6:LOCATE 11,2:PRINT "R E A D Y !":SOUND 1000,50
1590 GOSUB 690:POKE Z,71:LOCATE 11,2:PRINT SPC(11)
1600 P=(A<>$C386)*P:PP=(B<>$C21D)*PP:RETURN
1610 REM _TITLE_________________▲
1620 POKE Z,6:CLS:LOCATE 0,3
1630 PRINT "┬─ ┌─┐┬─┬┬─┬ ┬─┐ ──┐┌─┐┬┬┬─┐"
1640 PRINT "├┴┐├─┤ │  │ │ ├┤ ·┌─┘│ │││││├┤ "
1650 PRINT "┴─┘┴ ┴ ┴  ┴ └─┴─┘ └──└─┘┴└┴─┘"
1660 POKE Z,1:LOCATE 22,7:PRINT "for JR.200"
1670 POKE Z,4:LOCATE 3,23:PRINT "▒▒▒▒▒▒ Hit any key! ▒▒▒▒▒▒";
1680 IF NOT STICK(0) THEN 1680
1690 RETURN
1700 REM _DATA_OF_READ__________▲
1710 RESTORE:FOR I=$C000 TO $C0FF:GOSUB 1750:NEXT
1720 FOR I=$7000 TO $7035:GOSUB 1750:NEXT
1730 B$=CHR$(29)+CHR$(31):C$=CHR$(29)+CHR$(29)
1740 RETURN
1750 READ A$:POKE I,VAL("$"+A$):RETURN
1760 REM _U.TEIGI_DATA__________▲
1770 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,a8,00,fd,8f,8f,fd,00,a8
1780 DATA 15,00,bf,f1,f1,bf,00,15,3c,18,3c,bd,24,a5,24,bd
1790 DATA bd,24,a5,24,bd,3c,18,3c,3c,5a,a5,c3,c3,a5,5a,3c
1800 DATA 00,ef,ef,ef,00,fe,fe,fe,00,00,44,cd,18,53,fe,fe
1810 DATA 70,77,77,77,07,77,77,77,14,07,33,1b,0f,07,37,13
1820 DATA c6,fe,fe,fe,fe,fe,c6,00,fe,fe,7c,7c,7c,fe,fe,00
1830 DATA f8,0c,06,03,01,00,00,01,06,07,0f,1c,38,f0,e0,f0
1840 DATA 00,f0,6f,5f,f0,00,00,00,00,40,be,bd,41,00,00,00
1850 DATA 33,77,ee,dc,bb,77,2e,1c,98,0c,06,03,01,01,01,01
1860 DATA 1a,06,06,06,06,06,09,06,06,06,06,0d,0b,0f,09,00
1870 DATA 00,90,f0,d0,b0,60,60,60,60,90,60,60,60,60,60,58
1880 DATA 80,80,80,80,c0,60,30,19,38,74,ee,dd,3b,77,ee,cc
1890 DATA 00,00,00,82,bd,7d,02,00,00,00,00,0f,fa,f6,0f,00
1900 DATA 0f,03,0f,1c,38,f0,e0,60,80,00,00,80,c0,60,30,1f
1910 DATA 80,40,40,20,ff,7e,7e,7e,00,00,18,3c,3c,18,00,00
1920 DATA 00,20,69,fd,ff,ff,ff,fe,20,04,00,40,02,08,80,02
1930 REM _SOUND_DATA____________▲
1940 DATA 02,01,02,02,02,03,02,04,02,05,02,04,02,03,02,02
1950 DATA 02,01,00,02,0d,01,00,02,0e,01,00,02,0f,00,02,05
1960 DATA 01,00,02,06,01,00,02,07,00,02,10,01,00,02,11,01
1970 DATA 00,02,12,01,00,00
1980 REM _END___________________▲
1990 END : END : END : END : END : END : END : END : END : END
```

評：人の楽しみをうばうな!!（影）

影ニ物語

PRESENTED BY TAKO

影さん！

つぐみ！

by TAKO



評：私の小さい頃みたい！（つぐ美）

by NOSIDE

★おい，そこのおまえだ!!このページからは立入禁止だ。（名古屋市・田中俊輝14才）……【編：ドキッとさせられる文句ですね。影：こら，なにをやっとるんだ!!編集長：は，はい!!ん，立場が逆のようでもあるが…。】

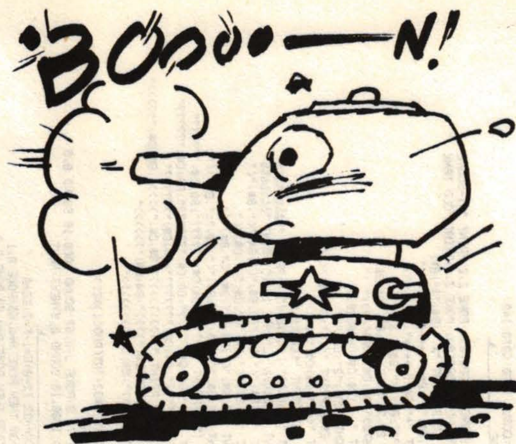
JX用

移植版

TANK FIRE

タンク　ファイヤー

IBM太郎



'85年5月号RX－78用の「TANK　FIRE」の移植です。ゲームのやりかたは，RX－78用のものと同じです。テン・キーで敵のTANKを中心に合わせて，スペース・キーでFIREです。あまり接近すると，しょうとつしてしまいますから注意してください。なお，画面に表示されている範囲は，前方90°です。

TANKの動きは，[8][2]で前進，後退。[4][8]で左せん回，右せん回。[7][9]で前進左折，右折。[1][3]で，後退左折，右折です。

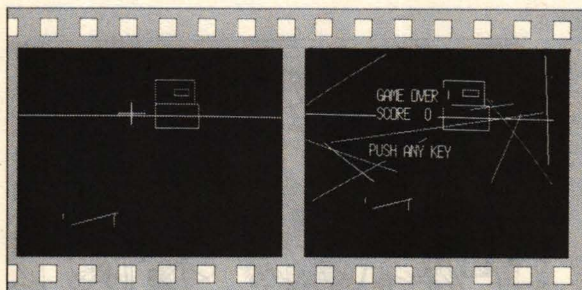
CHECKER FLAG

Dr.D：WINDOWで，グラフィックのドット数を，RX－78に合わせているから，移植は楽だろう。

編：キー操作が難しいですね。

Dr.D：うむ，先行入力がたまってしまうからだ。INKEY＄を使う限り，なくならない問題だな。

編：JXもふつうのジョイスティックが使えるといいですね。



《写真1》前方に敵戦車発見。FIRE GO！

《写真2》やられてしまった。爆発画面

移植版 TANK FIREのプログラム・リスト

```
10 GOTO 590
20 CLS 0:LINE (96,82)-(96,98),3:LINE (88,90)-(104,90)
30 LINE (0,92)-(191,92),3:RETURN
40 CLS 0:LOCATE  4,11:PRINT"*** TANK FIRE ***"
50 LOCATE 8,13,0:PRINT"PUSH ANY KEY":IF INKEY$="" THEN 50
60 SC=0
70 B=RND(1)*P-P/2:C=RND(1)*2*P-P:D=RND(1)*100+100:F=0:G=0:K=0:L=0
80 V=0:A=0:IN$=INKEY$
90 IF F=0 AND IN$=" " THEN SOUND 100,1:E=0:F=10:GOTO 200
100 IF IN$="" THEN 200 ELSE IF ABS(ASC(IN$)-53)>5 THEN 200
110 I=ASC(IN$)-48:ON I GOTO 120,130,140,150,200,160,170,180,190
120 A=.07:V=-2:GOTO 200
130 V=-4:GOTO 200
140 A=-.07:V=-2:GOTO 200
150 A=.15:GOTO 200
160 A=-.15:GOTO 200
170 A=.07:V=2:GOTO 200
180 V=4:GOTO 200
190 A=-.07:V=2
200 B=B+A:E=E+A:H=H+A:IF RND(1)<.5 THEN W=RND(1)*5-1:GOTO 220
210 W=0:C=C-SGN(C)*RND(1)/5
220 A=W/D*SIN(C):B=B+A:C=C+A:D=D-W*COS(C)
230 A=V/D*SIN(B):B=B+A:C=C+A:D=D-V*COS(B):H=H+V/(D-G)*SIN(H)
240 IF B>P THEN B=B-2*P ELSE IF B<-P THEN B=B+2*P
250 IF C>P THEN C=C-2*P ELSE IF C<-P THEN C=C+2*P
260 IF D<5 GOTO 470
270 IF ABS(B)>(P/4) THEN GOSUB 20:GOTO 380
280 X=96+B*80:IF C<0 THEN 320
290 A=ABS(C-(P/2)):X0=100*A:X1=X0-100*P:X2=-20*A:X3=100*P-160*A
300 IF C>(P/2) THEN X2=X0:IF X0>X3 THEN X3=X0
310 GOTO 340
320 A=ABS(C+(P/2)):X0=-100*A:X1=X0+100*P:X2=20*A:X3=-100*P+160*A
330 IF C<-(P/2) THEN X2=X0:IF X0<X3 THEN X3=X0
340 X0=X0/D:X1=X1/D:X2=X2/D:X3=X3/D:GOSUB 20
350 LINE (X+X1,Y-120/D)-(X-X1,Y+120/D),1,B
360 LINE (X+X1,Y-360/D)-(X+X0,Y-120/D),1,B
370 LINE (X+X2,Y-270/D)-(X+X3,Y-210/D),1,B
380 IF G=0 AND ABS(C)*D<2.5 THEN 520
390 IF G<>0 THEN 530
400 IF F=0 THEN 80
410 IF ABS(E)>(P/4) THEN 430
420 CIRCLE (96+80*E,90),80/F,2
430 IF D<F AND K=0 THEN K=1:IF ABS(B-E)*D<2.5 THEN 460
440 F=F+10:IF F>100 THEN F=0:K=0
450 GOTO 80
460 GOSUB 580:SC=SC+10:F=0:GOTO 70
470 LOCATE 3,13:PRINT"ｼｮｳﾄﾂ ｼﾀ !!"
480 FOR I=0 TO 10
490 LINE (RND(1)*192,RND(1)*184)-(RND(1)*192,RND(1)*184),RND(1)*2+1
500 NEXT:LOCATE 5,14:PRINT"GAME OVER !":LOCATE 6,14:PRINT"SCORE ";SC
510 IF INKEY$="" THEN 50:ELSE 510
520 SOUND 200,1:G=10:H=B:L=0
530 IF ABS(H)>(P/4) OR D<G THEN 550
540 CIRCLE (96+80*H,92-240/D),80/(D-G+1),2
550 IF D<G AND L=0 THEN L=1:IF ABS(B-H)*D<1.8 THEN GOSUB 580:GOTO 480
560 G=G+10:IF G>100 THEN G=0
570 GOTO 400
580 FOR I=0 TO 10:SOUND RND(1)*RND(1)*1000+100,1:NEXT:RETURN
590 RANDOMIZE TIMER:SCREEN 2:WINDOW SCREEN (0,0)-(191,183)
600 SOUND OFF:KEY OFF:P=3.141592:Y=92:GOTO 40
```


★7月号のメトロクロスの「ストーリー・マンガ」を逆から読んで1人で笑っていた。他にもそんな人いませんでしたか？（熊本市・ひょうたん14才）……【影：ぐははー。本を逆にして逆から，目をつぶって見ても大笑い。】

CHIP & TAP

（チップ＆タップ）

岡林　克宣



クツのチップ君とタップ君は，タップダンスが大好き。いつもいっしょに，タップの練習をしています。

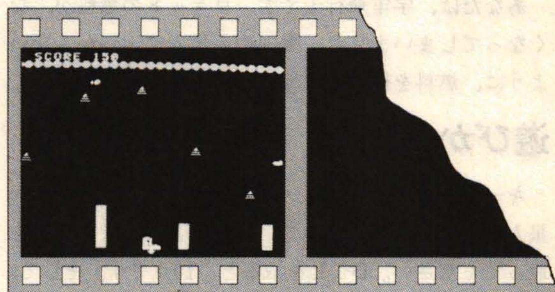
ところが，ある日タップ君が，犬にさらわれてしまったのです！

GAME内容

チップ君を右へ左へ動かして，タップ君を助けにいくゲームです。犬のウンチや電柱をよけながら，タップ君の足跡をたどってください。

タップ君の所へいくと面クリアですが，ウンチ，電柱に当たると1ミスで，3ミスでゲーム・オーバーです。

キー操作は，NMで左右，Zでジャンプです。



《写真1》手動式スクロールがオモシロイ！

★

《リスト1》キャラクタ定義のリスト

```
10 Print "■■■■■"
20 for I=0 to 15:read C$
30 stchr C$ to I:next
40 restore 10030:for I=&7C to &87
50 read C$:for J=1 to 3:stchr C$ to I,J
60 next J,I:mag 2
70 scod 1,0:scod 2,4
80 scol 0,13:scol 1,10:scol 2,6
90 for I=&7C to &87:read C$
100 for J=4 to 6:stchr C$ to I,J
110 next J,I
120 Print tab(9)"Chip & Tap■■■"
130 Print tab(7)"for BASIC I & G■■■■"
140 Print tab(8)"now loading■"
150 Print tab(11)"main Program.■■■"
160 Print tab(9)"Program by K.O"
170 chain
10000 data 000000000000040e,1fff7f3f1f1f3b71,002040881022040
8,00e0c080000080e0
10010 data 22367eebffe77f3f,0707070b11000000,000000000000000c
0,f0f8f8f8f8081020
10020 data 3cffffff3f3fffffb,f5eef7fb03070703,0000000000000003
8,feff7fbf80e0c080
10030 data 000000000000001c,7ffffefd01070301,3cffffcfcffffffd
f,af77efdfc0e0e0c0
10040 data d7d7d7d7d7d7d7d7,08183c007e00ff00,0000065fdfdf5e0
0,0406060504347830
10050 data 7e3c3c3c3c3c3c7e,7effc3db1866667e,ff81818181ffebf
f,08087effff7e7e18
10060 data 3030303030303030,3030303030303030,303030303030303
0,3030303030303030
10070 data f0f0f0f0f0f0f0f0,a0a0a0a0a0a0a0a0,505050505050505
0,e0e0e0e0e0e0e0e0
10080 data 4020202020202040,4040404040404040,909595959590909
0,8080808080808080
```

《リスト2》メイン・プログラムのリスト

```
10 clear 256,&7FCF
20 gosub 10000:Poke &701A,&80
30 let S=0:let C=3:scod 0,8
40 let X=0:loc 0 to 120,172
50 Print "■   SCORE" S "■" rpt$(32,"●")
60 view 0,2,31,23:let V=0:let Y=43
70 Print cursor(12,5)"CHIP=" C
80 Print cursor(11,7)"START!"
90 let I=inP(&34)
100 let V=V+1:if I and 1 then let V=V-2
110 let Y=Y+V:if Y>43 then let Y=43:let V=0
120 if Y<4 then let Y=4:let V=0
125 vPoke &3B00,Y+Y+Y+Y:let Z=X
130 if I and 32 then let X=X-1:Print "■";:scod 0,12
140 if I and 64 then let X=X+1:Print "■";:scod 0,8
150 call &7FD0:let I=Peek(&7FFF)
160 if I=&82 then let S=S+50:goto 230
170 if I=&80 or I=&81 then goto 290
175 if Z=X then goto 90
178 if X=500 then goto 260
180 let B$="":let B=0:if X mod 6=3 then let B$="O":let B=rnd
(17)
190 if X mod 10=0 then let B$="♠":let B=rnd(15)
200 if X mod 9=5 then let B$=rpt$(rnd(4)+1,"■←↑"):let B=20
210 Print cursor(31,B)B$;
220 goto 90
230 view:Print cursor(16,Y/2)" ↓← ↓← ";
240 Print "■   SCORE" S:view 0,2,31,23
250 goto 90
260 Print cursor(8,6)"ROUND CLEAR!";
270 let S=S+1000:for I=0 to 1000:next
280 view:goto 40
290 Print cursor(10,7)"■MISS!";:let C=C-1
300 for I=0 to 1000:let A$=inkey$:next:view
310 if C=0 then goto 330
320 vPoke &3B00,168:goto 50
330 Print cursor(8,9)"G A M E O V E R"
340 Print cursor(9,13)"HIT ANY KEY!"
350 if inkey$="" then goto 350
360 goto 30
10000 for I=&7FD0 to &7FFE
10010 read A$:Poke I,val("&"+A$)
10020 next:return
10030 data 3e,00,32,ff,7f,21,00,3b
10040 data df,cb,87,cb,8f,cb,97,26
10050 data 00,6f,29,29,11,f0,37,19
10060 data 11,20,00,cd,f5,7f,cd,f5
10070 data 7f,cd,f5,7f,c9,19,df,e5
10080 data 21,ff,7f,b6,77,e1,c9
```

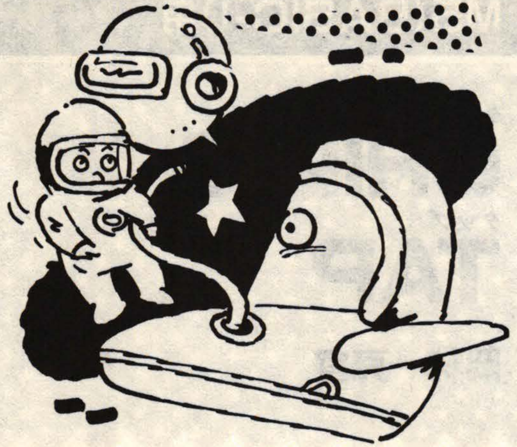
★

M5(BASIC-G)用

SPACE AIR MAN

スペース エアー マン

そ太郎



ストーリー

あなたは，宇宙飛行士です。ロケットの燃料が，なくなってしまいました。爆弾や火星人にぶつからないように，燃料を補給して地球に帰ってください。

遊びかた

キー操作は，カーソル・キーで，上下左右です。火星人が追いかけてくるので，うまくよけて，ＯＩＬを取ってください。ＯＩＬを取ると，10点です。そして，ロケットに着くと燃料が20増えて，スコアが50点プラスです。

ＯＩＬが100になると，ボーナスがでて１面クリアです。爆弾や火星人にぶつかると１人減って，３人死ぬとゲーム・オーバー。

CHECKER FLAG

Dr.D：まあ，よくできているな。

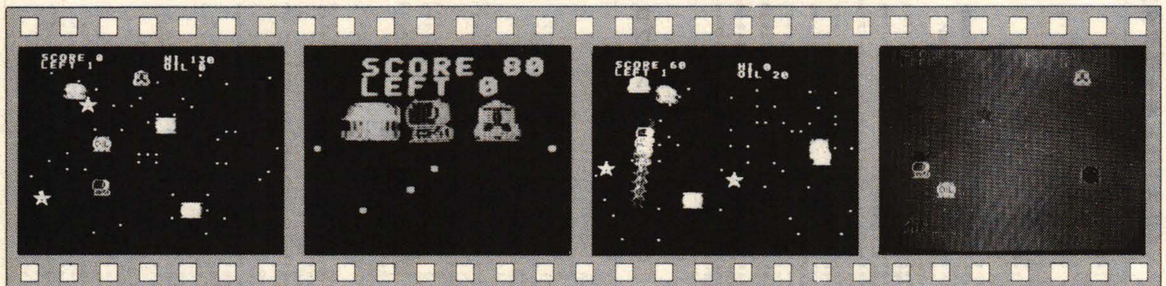
編：まあですか？

Dr.D：Ｍ５のゲームにしては，地味だな。それなりにプログラムを組んであるが，アイデアが感じられない。

編：Ｍ５には強力なＢＡＳＩＣ－Ｇがあるのですから，フルに使ってみてください。

《第１表》変 数 表

S	スコア
N	残りの宇宙飛行士の数
SS	火星人のスピード
O	燃料
X	宇宙飛行士のＸ座標
Y	〃 Ｙ座標
FX	〃 Ｘの増分
FY	〃 Ｙの増分
SX	ロケットのＸ座標
K	キー入力
C1	宇宙飛行士とぶつかったスプライト番号
C2	火星人とぶつかったスプライト番号
BO	ボーナス
H( )	星が動いているか動いていないか



《写真１》ロケットの燃料がきれちまったー!!

《写真２》燃料を取ったら，ロケットへ急げ！

《写真３》星をとばして，火星人にぶつけろ！

《写真４》失敗すると画面が反転する

★７月号89ページの答えは「カゲサンバンザイ」(キー・ボード配列)です。(茨城県土浦市・ＣＡＴ' ＥＹＥ12才)……【影：Dr.の暗号もたいしたききめなかったね。Dr.D：わるかったな。♪こんな答えにだれがした～♪】

ところで，画面上にある星は，ただの飾りなのでしょうか？　とんでもない，ぶつかってみてください。星がとんでいったでしょう。これを使って，火星人にぶつけてください。100～300点もらえます。

《リスト1》キャラクタ定義のリスト

```
10 Print "■■■"!mag 2!console 0
20 restore
30 for I=&E4 to &FF
40 read A$
50 stchr A$ to I
60 next
70 scod 0,&FC!scol 0,&0F
80 for I=1 to 2!scod I,&F8!scol I,&04!next
90 for I=3 to 5!scod I,&F4!scol I,&0A!next
100 scod 6,&F0!scol 6,&0D
110 scod 7,&EC!scol 7,&0F
120 scod 8,&E8!scol 8,&0F
130 scod 9,&E4!scol 9,&06
140 Print "read to main Program"
150 chain
160!ばくはつ
170 data "80052003174d1f1b"
180 data "1e1d0f5703200a80"
190 data "010820c8e1f4f4ba"
200 data "f8f8b4e0c04a0011"
210! OIL
220 data "00372f5f7fe3dddd"
230 data "dddde37f7f3f7bfb"
240 data "00ecf4fafe5f5f5f"
250 data "5f5f43fefefcdedf"
260! ろけっと
270 data "01071f203e3c3c3c"
280 data "3e7061e3ffff3e7f"
290 data "80e0f8047c3c3c3c"
300 data "7c0e86c7ffff7cfe"
310! かせいじん
320 data "000f153b353e7dff"
330 data "1414131392949562"
340 data "00f0a8dcac7cbe7f"
350 data "a8a84828a9c92996"
360! ほし
370 data "0101010303ff7d3f"
380 data "0d060f0f1e181000"
390 data "808080c0c0ffbefc"
400 data "b060f0f078180800"
410! ばくだん
420 data "c7df3f7f77ffffff"
430 data "ffffff7f7f3fdfc7"
440 data "e3fbfcfeeeffffd"
450 data "fdfbfbf6fedcfbe3"
460! うちゅう ひこうし
470 data "3f40408080808080"
480 data "807f3f202e203f7d"
490 data "f07c3e5e5e5e9e3e"
500 data "3cf8ce9b2bebfffc"
```

《リスト2》メイン・プログラムのリスト

```
10 Print "■"!dim H(5)
20 gosub 1010
30 S=0!N=2!SS=7
40 O=0!C=C+1!if C=2 then C=0!SS=SS-1
50 SX=0!X=128!Y=175!FX=0!FY=0
60 for I=3 to 5!H(I)=0!next
70! - crt PRINT -
80 cls!erase!scol 0,&0F
90 for I=0 to 50
100 Print cursor(rnd(31),rnd(20)+2)!"・"!
110 next
120 for I=1 to 5
130 loc I to rnd(239),rnd(127)+32
140 next
150 loc 6 to rnd(239),24
160 loc 7 to SX,16
170 loc 8 to rnd(239),rnd(127)+32
180 Print cursor(18,0)!"HI"!HI
190 Print cursor(4,1)!"LEFT"!N
200 Print cursor(18,1)!"OIL"!O
210 Print cursor(4,0)!"SCORE"!S
220! - main -
230 K=inkey(0)
240 FX=FX+(K=54)-(K=55)
250 FY=FY+(K=51)-(K=46)
260 X=X+FX!Y=Y+FY
270 if(X<0)+(X>239)then X=X-FX
280 if(Y<16)+(Y>175)then Y=Y-FY
290 loc 0 to X,Y
300 if status(6)=0 then move 6 to#0,SS
310 for I=1 to 2
320 if status(I)=0 then move I to rnd(239),rnd(127)+32,10
330 next
340 if status(7)=1 then goto 370
350 if SX=0 then SX=239 else SX=0
360 move 7 to SX,16,8
370 C1=coinc(0,1)!C2=coinc(6,3,5)
380 if C1<>-1 then goto 430
390 if C2<>-1 then goto 680
400 sleep 6,1
410 goto 230
420! - coinc -
430 on C1 goto 440,440,630,630,630,740,520,590
440! - ばくはつ -
450 move off!scod C1,&E4!scol C1,&06!bcol &09
460 for I=15 to 0 step-1
470 sg 2,5+(15-I)*2,0!sg 3,7,I
480 sleep 13,1
490 next
500 scod C1,&F8!scol C1,&04!bcol &00!move on
510 goto 790
520! - ろけっと -
530 if sprite(0,3)<>2 then goto 400
540 Play "t200o6l16cefgefg"
550 O=O+20!S=S+50
560 if O=100 then goto 820
```

プログラム

宇宙飛行士の動きに，慣性運動を使ってみました。動きが遅いという人は，400行を変えてみてください。

```
570 FX=0!FY=0!scol 0,&0F
580 goto 170
590! - OIL -
600 Play "t200o7l16cccc"
610 erase 8!scol 0,&02!S=S+10
620 goto 210
630! - ほし MOVE -
640 Play "t200l32o8co7d"
650 move C1 step FX,FY,3
660 H(C1)=1
670 goto 400
680! - ほし しょうとつ -
690 if H(C2)=0 then goto 400
700 Play "t200o6l16c9c9"
710 erase 6!S=S+(rnd(4)+2)*50
720 loc 6 to rnd(255),-45
730 goto 210
740! - しょうとつ -
750 move off
760 Play "t150l16o4co3ab9af9efdec"
770 if Play=1 then goto 770
780 move on
790 N=N-1
800 if N=-1 then goto 930
810 goto 50
820! - CLEAR -
830 Print cursor(18,1)!"OIL"!O
840 erase 0,1,2,3,4,5,6,8
850 Play "t200l8o6co5babo6co5babo6c4ccc2"
860 SX=rnd(239)!BO=SX/2*10!S=S+BO
870 Print cursor(10,12)!"BONUS"!BO
880 move 7 to SX,175,2
890 if status(7)=1 then goto 890
900 move 7 step 0,-2,2
910 if status(7)=1 then goto 900
920 goto 40
930! - GAME OVER -
940 Print cursor(12,12)!"GAME OVER"
950 Print cursor(3,13)!"Do you want replay ?(Y/N)"
960 if HI<S then HI=S
970 K=inkey(0)
980 if K=22 then goto 30
990 if K=38 then erase!cls!end
1000 goto 970
1010! - DEMO -
1020 Print cursor(6,8)!"*** SPACE AIR MAN ***"
1030 Print cursor(5,18)!"Push [Y] key !"
1040 loc 0 to rnd(255),rnd(191)
1050 K=inkey(0)
1060 if K=22 then return
1070 if status(0)=1 then goto 1050
1080 move 0 to rnd(255),rnd(191),3
1090 goto 1050
```



評…ポーケーフェース（編）

by アストロ・ゲーダー



5月号のP.101のKAGE'S STORYを移植?してみました。青木ふくりんさんスイマセン。

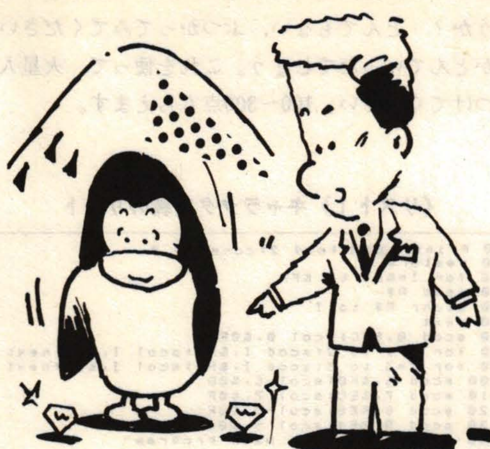
評…私はアホか!?（影）

by Oh!そこのUMA

★ホーム・ルームのとき，「ベーマガ読んでる人は？」って聞いたら，44人中35人もいたよ。ベーマガばんざい!!
（神奈川県横須賀市・**宇佐美隆宜12才**）……【**影**：これより，横須賀市をベーマガ読者優秀モデル地区とする。】

SET（セット）

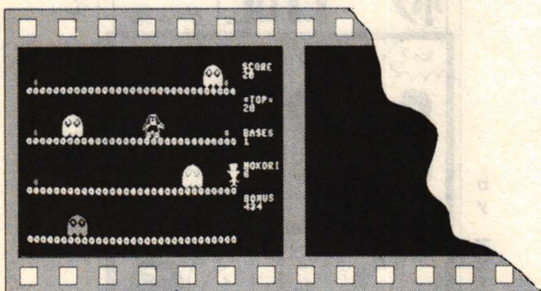
高尾 太一



ゲームについて

あなたは怪盗X。誤って，ルビーを八つ落としてしまいました。新発明のペンギン型ワープ機をうまく使って，敵をかわしてルビーを拾ってください。

[A][Z]でペンギンが上下に動き，[<][>]で怪盗Xが右に動きます。Xにルビーを取らせると＋10点で，8個全部取ると面クリアして右下のBONUSが加算されます。スペース・キーを押すとXがペンギンの右にワープします。面ごとにペンギンが右へずれるので，難しくなります。再ゲームは[F1]です。



《写真1》ルビーを取ったら，ペンギンの横にワープ！

キャラクタ定義のプログラム・リスト

```
1 POKE55,255:POKE56,14:CLR:PRINT"■":POK
E53281,0:POKE53280,0:GOTO20
2 FORN=0TO191:READQ:POKE60*64+N,Q:NEXT
3 GOTO30
4 DATA1,254,0,2,1,0,2,0,128,4,204,128,4,
204,64,8,0,32,8,198,32,16,56,16
5 DATA32,254,12,67,1,67,92,0,241,168,0,7
7,168,0,67,200,0,64,144,0,32,16,112,32
6 DATA16,136,32,15,119,192,9,4,64,18,137
,32,31,143,224,0
7 DATA0,60,0,1,255,128,7,255,224,15,255,
240,28,255,56,59,126,220,55,189,236,103
8 DATA153,230,103,153,230,112,60,14,248,
126,31,252,255,63,255,255,255,255,255
9 DATA255,255,255,255,255,255,255,255,25
5,255,255,255,255,255,126,255,126,60,126

10 DATA24,24,24,0,1,255,128,1,255,128,0,
255,0,0,255,0,0,126,0,0,126,0,4,126,32
11 DATA7,255,224,0,90,0,0,219,0,0,255,0,
0,102,0,0,60,0,0,24,0,0,126,0,2,255,64
12 DATA7,189,224,0,60,0,0,60,0,0,102,0,0
,195,0,0
```

```
20 PRINTSPC(8)"
21 PRINTSPC(8)"
22 PRINTSPC(8)"      S   E   T      "
23 PRINTSPC(8)"
24 PRINTSPC(8)"
25 PRINT"  ♦LEFT [,] ♦RIGHT [.] ♦UP [A] ♦
DOWN [Z]"
26 PRINT"■♠IF COMPUTER WRITES FOUND SE
T 2,........♠"
27 PRINT"♥PLEASE HIT [SPACE] BAR!THEN GA
MESTART!♥":GOTO2
30 CLR:POKE631,131:POKE198,1
```

SETのメイン・プログラム・リスト

```
10 A=0:S=3:Q=152
20 V=1024:VC=53248:SD=54272:B=500:PRINT"
■":POKEVC+21,63:Q=Q+8
30 FORJ=6TO24STEP6:FORI=0TO30:POKEV+I+40
*J,87:POKE55296+I+40*J,13:NEXT:NEXT:D=8
40 FORJ=5TO23STEP6:FORI=1TO29STEP28:POKE
V+I+40*J,81:POKE55296+I+40*J,9:NEXT:NEXT

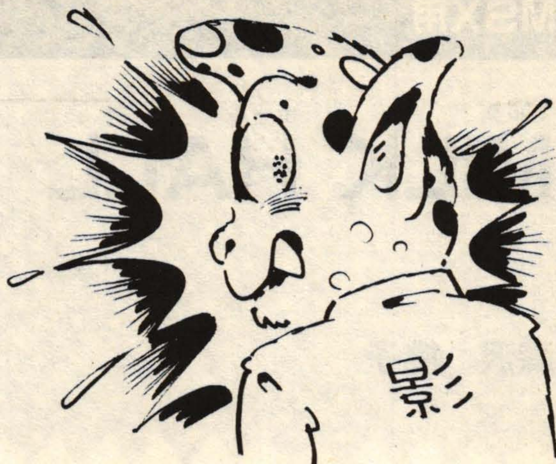
50 POKE2040,62:FORI=1TO4:POKE2040+I,61:N
EXT:POKE2045,60:IFQ>200THENQ=200
60 X=104:Y=221:YY=221:Q1=200:T1=-8:POKEV
C+10,Q:X1=11:Y1=23:POKEVC+3,221
70 Q2=INT(RND(1)*150)+50:T2=INT(RND(1)*2
)*16-8:POKEVC+5,221-48
80 Q3=INT(RND(1)*150)+50:T3=INT(RND(1)*2
)*16-8:POKEVC+7,221-48*2
90 Q4=INT(RND(1)*150)+50:T4=INT(RND(1)*2
)*16-8:POKEVC+9,221-48*3:POKEVC+44,7
100 IFPEEK(197)=64THEN170
110 IFPEEK(197)=47ANDX>24THENX=X-8:X1=X1
-1
120 IFPEEK(197)=44ANDX<248THENX=X+8:X1=X
1+1
130 IFPEEK(197)=10ANDYY>77THENYY=YY-48
140 IFPEEK(197)=12ANDYY<221THENYY=YY+48
150 IFPEEK(197)=60THENX=Q+24:Y=YY:X1=(X-
16)/8:Y1=(YY-37)/8
160 GOSUB800
170 POKEVC,X:POKEVC+1,Y:POKEVC+11,YY:POK
EVC+30,0
180 Q1=Q1+T1:POKEVC+2,Q1:IFQ1<30ORQ1>247
THENT1=-T1
190 Q2=Q2+T2:POKEVC+4,Q2:IFQ2<30ORQ2>247
THENT2=-T2
200 Q3=Q3+T3:POKEVC+6,Q3:IFQ3<30ORQ3>247
THENT3=-T3
210 Q4=Q4+T4:POKEVC+8,Q4:IFQ4<30ORQ4>247
THENT4=-T4
220 IFPEEK(V+X1+40*Y1)=81THENPOKEV+X1+40
*Y1,32:A=A+10:D=D-1:GOSUB800
230 J=PEEK(VC+30):IFJ=3ORJ=5ORJ=9ORJ=17T
HENPOKE2040,0:GOSUB850:S=S-1:GOTO60
240 PRINT"■"SPC(32)"SCORE■";A:
IFA>FTHENF=A
250 PRINTSPC(32)"■=TOP=■";F:PRINT
SPC(32)"■BASES■";S:B=B-1
260 PRINTSPC(32)"■NOKORI■";D:PRI
NTSPC(32)"■BONUS■";B
270 IFS<1THEN900
280 IFD<1THENA=A+B:GOSUB800:GOSUB800:GOS
UB800:GOSUB850:GOSUB800:GOSUB850:GOTO20
290 GOTO100
800 POKESD+12,72:POKESD+13,33:POKESD+11,
17:POKESD+7,200:POKESD+8,130
810 FORI=0TO5:NEXT:POKESD+7,0:POKESD+8,0
:RETURN
850 POKESD+20,240:POKESD+18,129:POKESD+1
4,172:POKESD+15,32:FORI=0TO300:NEXT
852 POKESD+20,240:POKESD+18,129:POKESD+1
4,172:POKESD+15,32:FORI=0TO300:NEXT
860 POKESD+14,0:POKESD+15,0:POKE2040,62
870 FORI=2TO9:POKEVC+I,0:NEXT:RETURN
900 PRINT"■"SPC(10)"■GAME OVER■":Q1=0
910 IFPEEK(197)=4THENPOKEVC+2,0:GOTO10
912 Q1=Q1+1:FORI=2TO8STEP2:POKEVC+I,Q1:N
EXT:IFQ1>254THENQ1=0
920 GOTO910
```


★A君とB君のケンカのセリフ…A：てめえツラかしな。B：なくすなよ。（東京都東大和市・小野真一13才）…
【影：編くんツラかして。おっと落としちまった。悪いな，買ってかえすよ。あれ金がない。300円かしといて。】

MSX用

カゲーリアン
KAGELIEN

上沢　裕



●内　容

XXXX年，ある天文学者が発見した，ダイヤがちりばめてある星，XX星へ編はいった。編は，Dr.Dが開発した，なんでも写る地図を持っていったが，そこにはなんと，影ゴジラというALIENが……………。

●遊びかた

あなたは，編(◻)をカーソル・キー を使って，動かしてください。影(◻)をよけながら，右の地図をみて，ダイヤを取ってください（地図には，編は写るが影は写りません）。

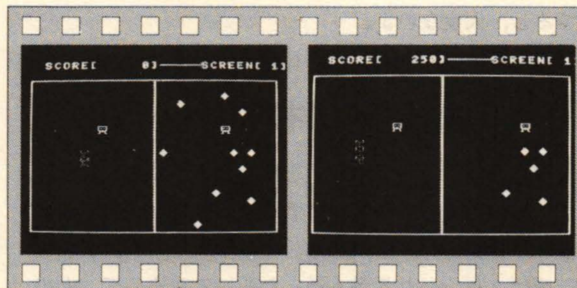
ダイヤを取るときは，地図上で編とダイヤが重なっているときに，スペース・キーを押すとダイヤを取り，スコアが50点増えます。

編とダイヤが重なっていないときに，スペース・キーを押すと，20点減点されます。

ダイヤをぜんぶ取ると，1面クリアで，500×面数の点が増えます。

CHECKER FLAG

Dr.D：シュートで，なおかつアイデアに優れた作品だ。まだまだ，アイデアのある作品が残っているのに，ホッとひと安心！



《写真1》右が地図です。影ゴジラが攻めてくる

《写真2》スピードが速いので，ご注意！

KAGELIENのプログラム・リスト

```
10 SCREEN1,0,0:DEFINTA-Z:S=0:C=1:WIDTH32:KEYOFF:DIMF(14,21):FORI=1TO2:S$="":FORJ
=1TO8:READA$:S$=S$+CHR$(VAL("&H"+A$)):NEXTJ:SPRITE$(I)=S$:NEXT:COLOR15,1,1
20 ONSPRITEGOSUB80:SPRITEON:ONSTRIGGOSUB100:STRIG(0)ON:KEY1,"SCREEN0"+CHR$(13)
30 CLS:A=0:GOSUB120:LOCATE1,3:PRINT"┌─────────────┬─────────────┐":FORI=4TO21:LO
CATE1,I:PRINT"|";SPC(13);"|";SPC(13);"|":NEXT:LOCATE1,22:PRINT"└─────────────┴──
───────────┘":FORI=1TO10*C
40 ZX=RND(1)*13+2:ZY=RND(1)*18+4:IFF(ZX,ZY)=1THEN40ELSEF(ZX,ZY)=1:LOCATEZX+14,ZY
:PRINT"◆":NEXT:X=2:Y=4:V=2:T=21
50 PUTSPRITE0,(X*8,Y*8),6,1:PUTSPRITE1,(V*8,T*8),2,2:PUTSPRITE2,(X*8+112,Y*8),10
,1:ST=STICK(0):X=X+(ST=7ANDX>2)-(ST=3ANDX<14):Y=Y+(ST=1ANDY>4)-(ST=5ANDY<21)
60 V=V+(RND(1)<.4ANDV>2ANDV>X)-(RND(1)<.4ANDV<14ANDV<X):T=T+(RND(1)<.4ANDT>4ANDT
>Y)-(RND(1)<.4ANDT<21ANDT<Y):IFA=10*CTHEN110ELSE 50
70 DATA FF,81,A5,81,DB,7E,42,C3,C3,A5,5A,24,5A,24,5A,81
80 LOCATE3,10:PRINT"GAME OVER":LOCATE3,12:PRINT"try again [Y/N]":PLAY"O4L8S10M10
00CDCDECD"
90 A$=INKEY$:IFA$="Y"THENRUN ELSEIFA$="N"THENSTRIG(0)OFF:SPRITEOFF:END ELSE90
100 IFF(X,Y)=1THENPLAY"O4L64S10M1000CDEFGAB":A=A+1:S=S+50:GOSUB120:LOCATEX+14,Y:
PRINT" ":F(X,Y)=0:RETURN ELSES=S-20:BEEP:GOSUB120:RETURN
110 LOCATE5,10:PRINTC;"  CLEAR":PLAY"O4L8S10M1000BGECDFA":S=S+500*C:C=C+1:FORI=0
TO5000:NEXT:GOTO 30
120 LOCATE3,1:PRINTUSING"SCORE[######]───SCREEN[##]";S;C:RETURN
```


★はやくちコトバ：カマキリがカミキリにかまれてかまれたカマキリがかんだカミキリをかんだ。（静岡市・キャロン大好きっ子14才）……【編：恐怖の時間がやってまいりました。影：ゾゾーッ！舌をカマキリそうだ〜。】

MILK HALL

ミルク　ホール

森沢　桃子



おはなし

ミルク・ホールって，知ってますか？むかしのきっちゃ屋さんみたいな所のこと。ミルクを，飲ましてくれます。

私は，おじいちゃんのお店をついで3代目。毎日カウンターとテーブルを，いったりきたり。古いお店だから，床に穴がポコッ。近所のガキンチョも遊び回ってるし，大変なのよ。

こらっ！　い～かげんにしなさいな♥

じゃ，おしごとネ

カーソル・キーで女の子を動かして，ミルクを取ります。あいてるテーブルに置けばポイント。全部置いたら，ラウンド・クリアね。

床は，長くいたり多く通った所に穴があいて，女の子が通れなくなります。子供は，近くの子が1人，追ってきますよ。

つかまったり時間切れが3回で，おしまいなのね。

で，プログラムは

タイマ割込みで音楽ルーチンをよんで、BGMを流してます。さらに，ミルクを取ったりテーブルへ置いた音には，SOUNDを使ってPSGを止めないようにしました。音が悪いのは，がまんしてよね。

女の子の動ける座標に対応させた変数に，その場所にいた回数をカウントさせて，その数により床に穴をあけます。

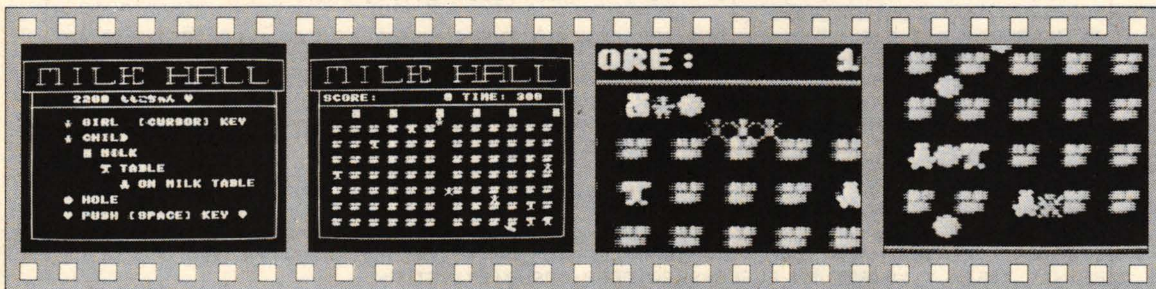
女の子と子供の距離を計算するのに，2乗や平方根を使わず，ABSだけど同じだよね。

子供の数や穴のあく数、時間などを変えてみてもいいな。

CHECKER FLAG

影：Dr.Dの〝ひと息プログラム説明〟。ハイ！

Dr.D：110～180行は，女の子の移動。200～220行は，近い子供を選ぶ。240～280行は，子供の移動。320～330行は，ミルクを取った。350～370行は，テーブルにミルクを置いた。390～410行は，ラウンド・クリア。430～460行は，時間切れ，ミスの判定。480～520行は，音楽ルーチン。540～670行は，画面を描く。以上，ゼエゼエ……。



《写真1》タイトル画面。スペース・キーでGO！

《写真2》上にあるミルクをテーブルに運べ！

《写真3》左にミルク，右は穴。子供が近づく

《写真4》ミルクを置いたところ。急げ！

★小さな子が，「ねえ，パパの会社倒産するの？」と，大人の話に首をつっこんだら頭がぬけなくなってしまった。（静岡市・キャロン大好きっ子14才）……【影：パパの会社だから父さんするのだ。編：影さん，クビチョン！】

MILK HALLのプログラム・リスト

```
10 ' ♥ MILK HALL ♥♥♥♥♥
20 ' ♥ ONNANOKO SOFT ♥♥♥♥♥
30 ' ♥ INITIALIZE ♥♥♥♥♥
40 SCREEN 1,0,0:WIDTH 32:KEY OFF:COLOR 15,1,1
50 ON INTERVAL=180 GOSUB 480:DEFINT A-Z:DM=RND(-TIME)
60 DIM CX(4),CY(4),MH(28,22):GOSUB 940
70 DEF FNP=VPEEK(6144+X+Y*32):HS!=2200:HN$="ももこちゃん ♥"
80 GOSUB 800:SC!=0:RO=1:MT=3:CT=2
90 MX=15:MY=8:MF=0:TT=((RO-1) MOD 7)*2+6:MU=0:TI=TT*50:GOSUB 540:INTERVAL ON
100 ' ♥ GIRL MOVE ♥♥♥♥♥
110 ST=STICK(0):X=MX+(ST=7)-(ST=3):Y=MY+(ST=1)-(ST=5)
120 IF MX=X AND MY=Y THEN 180
130 P=FNP:IF P=32 THEN 160
140 IF P=177 AND MF=0 THEN 320
150 IF P=192 AND MF=1 THEN 350 ELSE 180
160  IF MH(MX,MY)>6 THEN MH(MX,MY)=0:LOCATE MX,MY:PRINT "ﾈ";
170 MX=X:MY=Y:PUTSPRITE 0,(MX*8,MY*8),8,0
180 MH(MX,MY)=MH(MX,MY)-(MH(MX,MY)>0)
190 ' ♥ SELECT CHILDREN ♥♥♥♥♥
200 CN=0:FOR I=1 TO CT
210 IF ABS(MX-CX(CN))+ABS(MY-CY(CN))>ABS(MX-CX(I))+ABS(MY-CY(I)) THEN CN=I
220 NEXT
230 ' ♥ CHILD MOVE ♥♥♥♥♥
240 IF RND(1)<.6 THEN X=CX(CN)+SGN(MX-CX(CN)):Y=CY(CN):GOTO 260
250 X=CX(CN):Y=CY(CN)+SGN(MY-CY(CN))
260 P=FNP:IF P=32 OR P=200 AND RND(1)<.8 THEN 270 ELSE 280
270 CX(CN)=X:CY(CN)=Y:PUT SPRITE CN+1,(CX(CN)*8,CY(CN)*8),10,1
280 IF MX=CX(CN) AND MY=CY(CN) THEN 430
290 ' ♥ TIME ♥♥♥♥♥
300 TI=TI-1:LOCATE 23,5:PRINT USING "####";TI;:IF TI=0 THEN 430 ELSE 110
310 ' ♥ MILK SUB ♥♥♥♥♥
320 SOUND 9,31:LOCATE X,Y:PRINT " ";:LOCATE 28,5:PRINT "ｱ";
330 X=MX:Y=MY:MF=1:SOUND 9,0:GOTO 160
340 ' ♥ TABLE SUB ♥♥♥♥♥
350 SOUND 9,31:SC!=SC!+50+50*RO:LOCATE 9,5:PRINT USING "########";SC!;
360 LOCATE X,Y:PRINT "ｲ";:LOCATE 28,5:PRINT " ";:SOUND 9,0
370 X=MX:Y=MY:MF=0:TT=TT-1:IF TT>0 THEN 160
380 ' ♥ ROUND CLEAR SUB ♥♥♥♥♥
390 INTERVAL OFF:IF PLAY(0) THEN 390
400 LOCATE 10,10:PRINT "ROUND";RO;" CLEAR";
410 RO=RO+1:FOR I=1 TO 8000:NEXT:GOTO 90
420 ' ♥ MISS SUB ♥♥♥♥♥
430 INTERVAL OFF:IF PLAY(0) THEN 430
440 MT=MT-1:IF MT=0 THEN 880
450 LOCATE 11,10:PRINT "OH ! MISS";:LOCATE 11,12:PRINT "CHANCE:";MT;
460 FOR I=1 TO 8000:NEXT:GOTO 90
470 ' ♥ MUSIC SUB ♥♥♥♥♥
480 MU=MU+1:ON MU GOTO 490,500,510,520
490 PLAY "o5gggr8eeer8a4g4fed4":RETURN
500 PLAY "aaar8fffr8b4a4gfe4":RETURN
510 PLAY "aaabeeedgggadddc":RETURN
520 PLAY "gagfe4d4g2o6c2":MU=0:RETURN
530 ' ♥ DRAW SUB ♥♥♥♥♥
540 GOSUB 690:LOCATE 3,5:PRINT USING "SCORE:######## TIME:####";SC!;TI;
550 FOR Y=9 TO 21 STEP 2:FOR I=4 TO 17 STEP 13
560 FOR X=0 TO 11 STEP 2:LOCATE X+I,Y:PRINT "ｸ";:NEXT:NEXT:NEXT
570 PUT SPRITE 0,(MX*8,MY*8),8,0
580 FOR I=0 TO CT
590 X=INT(RND(1)*26)+3:Y=INT(RND(1)*8+14):IF FNP<>32 THEN 590
600 CX(I)=X:CY(I)=Y:PUT SPRITE I+1,(CX(I)*8,CY(I)*8),10,1:NEXT
610 FOR I=1 TO TT
620 X=I*26/TT+2:Y=7:LOCATE X,Y:PRINT "ｱ";
630 X=INT(RND(1)*26+3):Y=INT(RND(1)*7)*2+9:IF FNP<>184 THEN 630
640 LOCATE X,Y:PRINT "ﾀ";:NEXT
650 PLAY "t160s9m8000l8o5r1gggr8eeer8a4g4fed4gagfe4d4g2o6c2r8"
660  FOR Y=7 TO 22:FOR X=3 TO 28:MH(X,Y)=INT(RND(1)*3)+1:NEXT:NEXT
670 IF PLAY(0) THEN 670 ELSE GOSUB 480:RETURN
680 ' ♥ HALL SUB ♥♥♥♥♥
690 CLS:FOR I=0 TO CT+1:PUT SPRITE I,(-8,0):NEXT
700 PRINT "  ┌──────────────────────────┐ ";
710 PRINT "  │ ┌┬┐ ┬ ┬  ┬┌  ┬ ┬┌─┐┬  ┬  │ ";
720 PRINT "  │ │││ │ │  ├┤  ├─┤├─┤│  │  │ ";
730 PRINT "  │ ┴ ┴ ┴ └─┘┴└  ┴ ┴┴ ┴└─┘└─┘│ ";
740 PRINT "  └┬────────────────────────┬┘ ";
750 PRINT "   │                        │  ";
760 PRINT "   ├────────────────────────┤  ";
770 FOR Y=7 TO 22:PRINT "   │                        │  ";:NEXT
780 PRINT "   └────────────────────────┘";:RETURN
790 ' ♥ TITLE SUB ♥♥♥♥♥
800 GOSUB 690:LOCATE 3,5:PRINT USING "######## @";HS!;HN$;
810 PUT SPRITE 0,(48,64),8,0:LOCATE 8,8:PRINT "GIRL  [CURSOR] KEY";
820 PUT SPRITE 1,(48,80),10,0:LOCATE 8,10:PRINT "CHILD";
830 LOCATE 8,12:PRINT "ｱ MILK";:LOCATE 10,14:PRINT "ﾀ TABLE";
840 LOCATE 12,16:PRINT "ｲ ON MILK TABLE";:LOCATE 6,18:PRINT "ﾈ HOLE";
850 LOCATE 6,20:PRINT "♥ PUSH [SPACE] KEY ♥";
860 IF STRIG(0)=0 THEN 860 ELSE RETURN
870 ' ♥ GAME OVER SUB ♥♥♥♥♥
880 INTERVAL OFF:IF PLAY(0) OR INKEY$<>"" THEN 880
890 LOCATE 9,10:PRINT "ｱ GAME OVER ｱ";:FOR I=1 TO 8000:NEXT
900 PUT SPRITE 0,(0,208):IF SC!<=HS! THEN 80
910 CLS:LOCATE 2,8:INPUT "あなたの なまえ:";HN$
920 HN$=LEFT$(HN$,16):HS!=SC!:GOTO 80
930 ' ♥ READ DATA SUB ♥♥♥♥♥
940 PRINT " で"-た よんで"ます";:RESTORE
950 FOR I=0 TO 1:SP$="":FOR J=1 TO 8
960 READ D$:SP$=SP$+CHR$(VAL("&h"+D$)):NEXT:SPRITE$(I)=SP$:NEXT
970 FOR I=1 TO 5:READ D$:AD=VAL("&h"+D$)*8
980 FOR J=0 TO 7:READ D$:VPOKE AD+J,VAL("&h"+D$):NEXT:NEXT
990 FOR I=1 TO 5:READ D$:AD=VAL("&h"+D$)
1000 READ D$:VPOKE 8192+AD,VAL("&h"+D$):NEXT
1010 FOR I=384 TO 727:VPOKE I,VPEEK(I) OR VPEEK(I)/2:NEXT
1020 SOUND 2,100:SOUND 3,0:SOUND 7,56:SOUND 9,0:RETURN
1030 ' ♥ SPRITE DATA ♥♥♥♥♥
1040 DATA 38,38,10,fe,38,7c,28,28,38,ba,54,38,38,38,44,82
1050 '♥ CHR DATA ♥♥♥♥♥
1060 DATA b1,7e,7e,3c,7e,5e,5e,4e,7e,b2,3c,18,3c,3c,3c,ff,18,66
1070 DATA b8,ef,ef,ef,00,fe,fe,fe,00,c0,ff,ff,d8,18,18,18,18,66
1080 DATA c8,18,7e,7e,ff,ff,7e,7e,18
1090 ' ♥ COLOR DATA ♥♥♥♥♥
1100 DATA 02,41,08,41,17,41,18,71,19,d1
```

《第1表》変数表

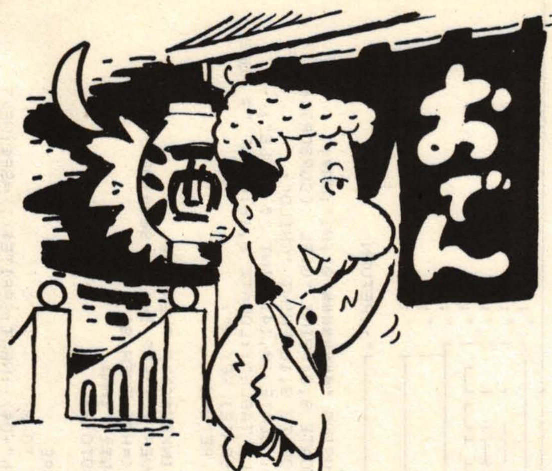
MX	女の子のX座標
MY	〃 Y座標
MF	〃 ミルク取ったフラグ
MT	女の子の数
CX( )	子供のX座標
CY( )	〃 Y座標
CN	動く子供のナンバー
CT	子供の数－1
TT	テーブルの数
TI	時間
MU	音楽の順番
MH(,)	その場にいたときのカウント
RO	ラウンド
SC	スコア
HS	ハイ・スコア
NH$	ネーム
D$	データ
AD	アドレス
DM	乱数設定用ダミー

★影さんだな！ベーマガにはさんでおいた千円札を盗んだのは！（神奈川県横浜市・**一色わたる15才**）……【**影**：知りま千円。お金の隠し場所ベスト1：トイレの中。なぜだかわかるね。**編**：私は冷蔵庫の中ですけど。】

MSX用

いま，かえる！

たかし



今日は花の金曜日，女房にゃ〝いまかえる〟といったけれど，少し遅れて近まわり!!

あれれれれ，橋が流されている。そこで1パイ，キューと飲んだビールはまずかった。ビューン，ドッボォーン!!

そんなことをしていてはだめですよ。おいしいビールで，パワーOK(3バイ一気だよ)!! そしたら，近所のせわやきおやじがアドバイス。コーヒー飲んで，スーパーマン!!

ゲームの内容

会社帰りのサラリーマンが，ぶじ家まで着くかどうかの，占い的要素の強いゲームです。

あそびかた

カーソル・キーでビールの横にいき(ブザーが鳴る)，スペース・キーで飲んでください。

ビールには，パワー入りとからし入りの2種類があります。

からし入りを飲むと，川の中までスッとばされます(MANも1人減る)。パワー入りは3回飲むとOKがでますから，自分で川の中にとび込んでください。

正気にもどったところで，パワーOKであれば，川のむこうへ飛べるコーヒーを飲んでください。

へんなコーヒーを飲むと青くなり，パワーが減ります。もう一度ビールを入れてもらってください。

ビールがなくなったら自分が青いときに限り，ジョッキマンは入れてくれるので，一度コーヒーを入れてもらって青くなってから，ビールをもらいます。

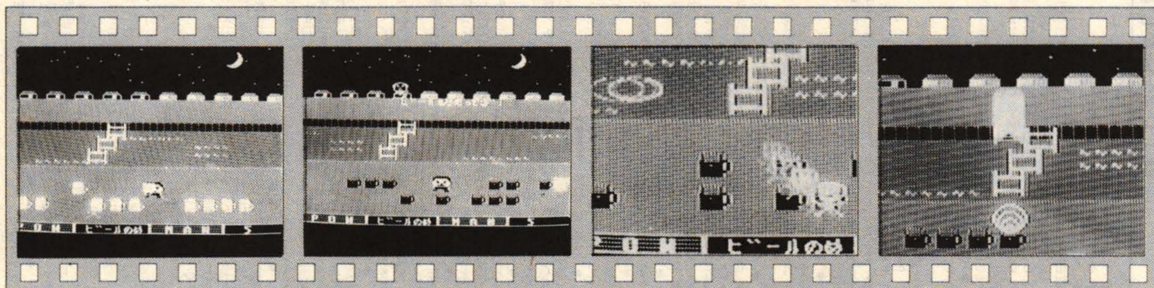
GAME OVERは，むこうの家の明かりが全部消えたときと，MANが0になったときです。

CHECKER FLAG

Dr.D：ウハウハ，久しぶりにおもしろいゲームが届いたな。アマチュアのゲームは，こうでなくっちゃ。

編：ははは，おっかしいですね。きっと，たかし氏の実体験をもとにしてるんですね。

Dr.D：アイデアは，身近かにころがってるってことさ。ほら，ベストセラーの小説などは，作家の体験をもとにしてるものが少なくないんだ。それだけ，作品にリアル感が生きてくるんだな。



《写真1》ちょっと1パイ飲んでいこーっと！

《写真2》コーヒー飲もうとしたら川向こうでー

《写真3》ドボーン!! ヒューッ，つめて～え!!

《写真4》はい，ぶじお帰りなさ～い！

★さすがベーマガ，読者の誕生日にソフトをプレゼントしてくれるなんて。(鳥取県境港市・やんばるべぎら17才)
……【影：さすがのベーマガも，そこまでのサービスはできんのじゃい！文句あったら編集長までドーゾ！】

いま,かえる!のプログラム・リスト

```
10 '●●●● いま かえる ●●●● FUJI
20 DEFUSR2=&H41:DEFUSR3=&H44:SCREEN3,2:COLOR1,1,1:CLS:OPEN"GRP:"AS1:FORJ=0TO16
30 S$="":FORI=1TO32:READA$:S$=S$+CHR$(VAL("&H"+A$)):NEXT:SPRITE$(J)=S$:NEXTJ
40 LINE(16,0)-(240,187),4,B:LINE(20,4)-(236,170),5,BF:LINE(20,174)-(236,183),12,
BF
50 LINE(210,100)-(220,170),14,BF:LINE(140,100)-(210,170),15,BF
60 FORJ=110TO160STEP16:FORI=150TO210STEP16:LINE(I,J)-(I+4,J+4),4,BF:NEXTI,J
70 LINE(150,155)-(170,170),1,BF: PSET(32,54),5:PRINT#1,"いま かえる!":COLOR 7
80 PSET(28,50),5:PRINT#1,"いま かえる!":FORW=0TO30:PLAY"S8M607B64":NEXT
90 IF PLAY(0)THEN 90
100 FORX=150TO0STEP-20:PLAY"S8M1500003C2":FORY=0TO10STEP1:FORW=0TO40:NEXTW
110 MA=ABS(1-MA):PUTSPRITE1,(X-Y,Y+146),15,MA+2:PUTSPRITE2,(X-Y,Y+146),1,MA+4
120 NEXTY,X:GOSUB1520
130 '●●● re play ●●●●
140 SCREEN2:COLOR15,1,4:A=USR2(0):GOSUB1210
150 CLEAR1000,&HDD3F:DEFUSR0=&HDD40:DEFUSR1=&HDD50:OPEN"GRP:2"AS1:DEFINT A-Z
160 R=RND(-TIME):DEFFNR(A)=INT(RND(1)*A)
170 FORI=0TO20:PUTSPRITEI,(0,209):NEXT:MN=5:RESTORE740:AD=&HDD40
180 READD$:IF D$<>"*"THEN POKE AD,VAL("&h"+D$):AD=AD+1:GOTO180ELSE190
190 FORI=1TO30:X=FNR(256):Y=FNR(40):PSET(X,Y),15:NEXT
200 CIRCLE(200,15),8,11:PAINT(200,15),11:CIRCLE(196,12),8,1:PAINT(196,12),1
210 FORI=0TO255STEP2:LINE(I,81)-(I,88),6:NEXT
220 FORI=182TO191STEP2:LINE(0,I)-(255,I),6:NEXT:LINE(0,182)-(255,191),3,B
230 FORJ=0TO2:FORI=0TO192STEP64:LINE(I+J,182)-(I+J,191),3:NEXTI,J
240 GOSUB1140:FORI=0TO1:PSET(16-I,184),1:PRINT#1,"P O W            M A N":NEXT
250 FORGX=16TO242STEP24:DRAW"A0S4BM=GX;,42;BM+0,+10"
260 DRAW"C4E3R9F3L14U1R12U1L10":LINE(GX,52)-STEP(15,4),13,BF
270 LINE(GX+1,53)-STEP(6,2),11,BF:LINE(GX+12,53)-STEP(2,3),5,BF
280 NEXTGX:LINE(0,57)-(255,80),12,BF:LINE(0,126)-(255,181),12,BF
290 LINE(0,89)-(255,125),4,BF
300 X=208:Y=120:EX=20:EY=152:QX=4:CX=8:CA=15:CB=10:CC=15:CD=15
310 GOSUB1040:FORI=12TO15:PS=FNR(27):PSET(PS*8,I*8):PRINT#1,"~   ~":NEXT
320 VDP(1)=&HE2:FORI=11TO13:PUTSPRITEI,(100-(I-10)*8,(I-10)*13+68),10,1:NEXT
330 COLOR15,1,1:A=USR3(0):A=USR(0):ONINTERVAL=6 GOSUB990
340 '●●●● メイン ●●●●●
350 INTERVALON:S=STICK(0):IFS=0THEN390
360 X=X-(X>20)*(S=7)*4+(X<236)*(S=3)*4
370 Y=Y-(Y>100)*(S=1)*4+(Y<164)*(S=5)*4
380 MA=ABS(1-MA):PLAY"S4M50001C64"
390 PUTSPRITE2,(X,Y),CC,MA+2:PUTSPRITE3,(X,Y),1,MA+4
400 P=POINT(X-8,Y+8)
410 IF Y<112 THEN U=X+KK:GOSUB870:CX=2:CA=6:CB=1:GOSUB1030
420 IF P<10ANDP<>1ANDP<>6AND P<>4THEN PLAY"S8M604G64":D=1:GOSUB490
430 IF SC<0THEN SC=0:MN=MN-1:GOSUB840:GOSUB1130
440 IF K>180THENGOSUB1400
450 IF X=EXANDY=EY-4THENGOSUB760
460 IF KC>242THEN 1450
470 IF D=1THEN GOSUB1430
480 GOTO340'==== goto メイン===
490 IF STRIG(0)=-1THEN 500 ELSE RETURN
500 GOSUB810:PUTSPRITE16,(0,209)
510 IF P=3AND SC>20THEN 1230
520 IF P=8THEN CC=7:SC=SC-10
530 IF P=2THEN CC=7:CD=7:SC=SC-10:GOSUB820:PRINT#1,"ビールもらえ!"
540 IF P=9THEN CC=9:CD=9:GOSUB820:PRINT#1,"Niceパワー!!":SC=SC+10
550 IF P=3THEN CC=7:CD=7:GOSUB820:PRINT#1,"ビールもらえってば!"
560 LINE(X-16,Y)-STEP(16,16),12,BF:GOSUB1080:RETURN
570 DATA FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF
,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF
580 DATA C0,C0,C0,FF,FF,C0,C0,C0,C0,C0,C0,FF,FF,C0,C0,00,03,03,03,FF,FF,03,03,03
,03,03,03,FF,FF,03,03,00
590 DATA 00,00,1F,3F,7F,E3,F3,FE,FE,78,3F,C0,40,00,00,00,00,00,F8,FC,FE,C7,CF,7F
,7F,1E,FC,03,02,00,00,00
600 DATA 00,00,1F,37,77,E3,F3,FE,FE,78,3F,C0,40,00,00,00,00,00,F8,EC,EE,C7,CF,7F
,7F,1E,FC,03,02,00,00,00
610 DATA 3F,7F,E0,C0,80,1C,0C,01,01,07,00,3F,3F,18,70,00,FC,FE,07,03,01,38,30,80
,80,E0,00,FC,FC,38,1C,1E
620 DATA F5,3F,60,C8,88,1C,1C,01,01,07,00,3F,3F,1C,38,78,57,FC,06,13,11,38,38,80
,80,E0,00,FC,FC,18,0E,00
630 DATA 3F,3F,36,36,3F,3F,30,3F,1F,86,7F,0F,0F,10,20,C0,C0,F0,C8,C8,C8,C8,F0,C0
,80,10,E0,00,00,80,40,30
640 DATA 00,3F,3F,36,36,3F,3F,30,3F,9F,46,3F,0F,7F,40,80,00,C0,F0,C8,C8,C8,C8,F0
,C0,90,20,C0,00,E0,20,10
650 DATA 7C,82,80,80,8E,82,7E,00,FC,42,42,7C,40,40,E0,00,38,44,82,82,FE,82,82,00
,E0,40,40,40,42,42,FC,00
660 DATA EE,6C,6C,54,54,44,EE,00,38,44,82,82,FE,82,82,00,FE,42,40,78,40,42,FE,00
,C6,44,44,38,10,10,38,00
670 DATA 7C,82,82,82,82,82,7C,00,C6,44,44,38,10,10,38,00,EE,44,44,44,28,28,10,00
,00,00,00,FE,FE,00,00,00
680 DATA FE,42,40,78,40,42,FE,00,EE,64,64,54,4C,4C,EE,00,FC,42,42,7C,50,48,E6,00
,3C,42,42,0C,10,00,10,00
690 DATA 07,0F,1F,3F,38,30,74,72,72,70,F8,F9,7C,3C,18,00,E0,F0,F8,F8,1C,0C,2C,4E
,4E,0F,1F,9F,3E,28,00,00
700 DATA 00,00,00,00,07,0F,0B,0D,0D,0F,07,06,03,03,03,03,00,00,00,00,E0,F0,D0,B0
,B0,F0,E0,60,C0,C0,C0,C0
710 DATA 00,00,00,01,01,01,01,01,01,01,00,00,00,00,00,00,00,C0,E0,E0,E0,E0,E0
,E0,E0,C0,00,00,00,00,00
720 DATA 00,00,FF,FE,FE,FE,FE,FE,FE,FE,FF,22,41,3E,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
,00,00,00,00,00,00,00,00
730 DATA 03,1C,38,76,76,60,21,20,23,18,07,01,01,01,00,00,C0,38,1C,6E,6E,06,84,04
,C4,18,E0,80,80,80,00,00
740 DATA 21,00,19,11,00,E1,01,00,01,CD,59,00,C9,00,00,00,06,08,11,00,E1,21,01,E1
,C5
750 DATA 01,1F,00,1A,ED,B0,12,23,13,C1,10,F3,21,00,E1,11,00,19,01,00,01,CD,5C,00
,C9,*
760 '●●●● ノミモノ モラウ●●●●
770 IF CC=9THENSC=SC-10:GOSUB840:GOSUB1110
780 IF CC=7THEN CX=8:CA=15:CB=10
790 IF CC=15THEN CX=2:CA=6:CB=1
800 GOSUB1030:RETURN
```

★夏うかれ，影さんなにをしでかした(名言集より)。(神奈川県横浜市・**藤戸秀行13才**)……**【影**：では編集長，ひと足早く夏休みしてきま～す。**編集長**：ああ，気をつけてな。看護婦さんにヨロシク。**影**：ん，ナニ??**】**

MSX

```
810 LINE(90,57)-STEP(130,10),12,BF
820 PUTSPRITE16,(86,39),CD,16:PSET(95,57),12:RETURN
830 '●●● ト゛ホ゛ーン ●●●●
840 FORI=YTO102STEP-4:GOSUB1190:PUTSPRITE2,(264-KK,I),CC,3
850 PUTSPRITE3,(264-KK,I),1,5:NEXTI:SOUND8,0:U=40:PUTSPRITE2,(264-KK,100),CC,3
860 PUTSPRITE3,(264-KK,100),1,5:PUTSPRITE0,(264-KK,108),4,0:FORW=0TO90:NEXT
870 PLAY"S0M2000O1C32R64M1000O2C2":IF U>256THEN U=U-256
880 PUTSPRITE2,(0,209):PUTSPRITE3,(0,209):PUTSPRITE0,(0,209)
890 FORI=0TO20STEP4:LINE(U,110)-(U-10+I,96),15:NEXT
900 FORI=0TO10STEP2:CIRCLE(U,110),1+I,15,,,.5:NEXTI
910 FORI=20TO0STEP-4:LINE(U,110)-(U-10+I,96),4:NEXT
920 FORI=0TO10STEP2:CIRCLE(U,110),1+I,4,,,.5:NEXTI
930 IF MN<0THEN 1450
940 FOREY=EYTO120STEP-4:GOSUB1430:NEXT:FOREY=EYTO160STEP4:GOSUB1430:NEXT
950 X=80:Y=120:CC=15:EY=160:PUTSPRITE4,(EX,EY),CC,6
960 PUTSPRITE0,(90,125),12,0:FORI=123TO112STEP-1:PUTSPRITE2,(90,I),7,3
970 PUTSPRITE3,(90,I),1,5:FORW=0TO30:NEXTW,I:PUTSPRITE0,(0,209)
980 PUTSPRITE2,(X,Y),CC,2:PUTSPRITE3,(X,Y),1,4:MA=0:PLAY"S0M9000O3B8":RETURN
990 '●●● カワ ウコ゛ク ●●●
1000 A=USR(0):K=K+1:KK=KK+8:IF KK>248THEN KK=0
1010 A=USR1(0):RETURN
1020 '●●● ヒ゛ール & コーヒー ●●●●
1030 PLAY"T120V15O6L64BG":LINE(0,130)-STEP(255,50),12,BF:GOSUB810:PUTSPRITE16,(0
,209)
1040 FORI=1TO16:EX=FNR(14)*16+16:EY=FNR(2)*16+144:C=FNR(2)+CX
1050 LINE(EX,EY)-STEP(8,9),CB,BF:DRAW"BM=EX;,=EY;R8D3E1R1F1D3G1L1H1"
1060 CIRCLE(EX+4,EY),4,CA,,,.5:PAINT(EX+4,EY),CA:PSET(EX+4,EY+4),C:NEXT:RETURN
1070 '●●● ノム ●●●
1080 FORI=5TO1STEP-1:PUTSPRITE0,(X-I,Y-I),CA,14:PUTSPRITE1,(X-I,Y-I),CB,15:NEXT
1090 PUTSPRITE4,(0,209):FORW=0TO100:NEXTW
1100 FORI=240TO0STEP-20:GOSUB1190:NEXT:SOUND8,0:PLAY"S0M6O1C64"
1110 PUTSPRITE2,(X,Y),CC,3:PUTSPRITE3,(X,Y),1,5
1120 PUTSPRITE0,(0,209):PUTSPRITE1,(0,209):PUTSPRITE4,(EX,EY),CC,6
1130 IF SC<0OR SC>30THEN1150
1140 LINE(127,184)-STEP(-56,6),1,BF:LINE(127,184)-STEP(-SC,6),9,BF:LINE(127,184)
-STEP(0,6),1
1150 IF SC>20THEN FORI=0TO2:PRESET(74-I,184):PRINT#1,"OK":NEXT:CD=15:GOSUB810:PR
INT#1,"オにとび゛こみコーヒーのめ"
1160 IF SC=0THENLINE(127,184)-STEP(-56,6),1,BF:PRESET(76,184):PRINT#1,"ヒ゛ールのめ"
1170 LINE(195,184)-STEP(60,6),1,BF:FORI=0TO1
1180 PSET(205+I,184),1:PRINT#1,;MN:NEXT:RETURN
1190 SOUND0,I:SOUND1,0:SOUND7,184:SOUND8,16:SOUND11,0:SOUND12,0:SOUND13,14
1200 RETURN
1210 PLAY"T120V12O3R2L8CDEG4O4EEDCO3A10AG2GE4GEEECD4.ED2","T120V12O5R2L8CDEG4O5E
EDCO5A10AG2GE4GEEECD4.ED2":RETURN
1220 '●●● ウチヘカエル ●●●
1230 PUTSPRITE2,(X-16,Y-8),15,2:PUTSPRITE3,(X-16,Y-8),1,4
1240 LINE(X-32,Y)-STEP(32,-14),12,BF:FORI=2TO8STEP2:CIRCLE(X-8,Y+4-I),I,15
1250 NEXT:FORI=YTO50STEP-2:GOSUB1190
1260 PUTSPRITE2,(X-16,I),15,2:PUTSPRITE3,(X-16,I),1,4:NEXT:SOUND8,0
1270 POKE&HDD42,&H18:POKE&HDD48,&H3:POKE&HDD51,&H18:POKE&HDD6A,&H18:POKE&HDD6D,&
H3
1280 FORI=1TO2:PSET(40-I,70),12:PRINT#1,"Good-By - YOUR NICE GAME -":NEXT:GOSUB1
210:GOTO1310
1290 PLAY"S0M2000O5L32CCDDABGFCC":LINE(0,63)-STEP(255,9),1,BF
1300 FORI=0TO1:PSET(10+I,64),1:PRINT#1,"- あんたーっ!! いつまで゛ なにやってるの!!-"
1310 VDP(1)=&HE3:PUTSPRITE4,(0,209)
1320 PUTSPRITE0,(70,92),11,8:PUTSPRITE11,(102,92),11,9
1330 PUTSPRITE12,(140,92),11,10:PUTSPRITE13,(172,92),11,11
1340 IF INKEY$<>""THEN 1340
1350 INTERVAL OFF:A=USR(0)
1360 FORI=0TO10:IF INKEY$="Y"OR INKEY$="y"THEN PLAY"V15O6B":GOTO140
1370 IF INKEY$="N"OR INKEY$="n"THEN END
1380 NEXT:A=USR1(0):GOTO1360
1390 '●●● アカリ キエル ●●●
1400 LINE(16+KC,52)-STEP(15,4),5,BF:LINE(17+KC,53)-STEP(6,2),1,BF
1410 LINE(16+KC+12,53)-STEP(2,3),1,BF:KC=KC+24:PLAY"S0M1000O6B64":K=0:RETURN
1420 '●●● シ゛ョッキマン ●●●●
1430 EX=EX+QX:IF EX>240OREX<0THEN QX=-QX
1440 NA=ABS(1-NA):PUTSPRITE4,(EX,EY-4),CC,NA+6:RETURN
1450 GOSUB810:PUTSPRITE16,(0,209)'●●● オクサン オコル ●●●●
1460 PUTSPRITE0,(204,56),12,0:FORI=55TO38STEP-1:PUTSPRITE2,(204,I),8,12
1470 PUTSPRITE3,(204,I),15,13:FORW=0TO50:NEXTW:PLAY"S0M2000O6A64":NEXT
1480 PUTSPRITE0,(204,89),4,0:FORI=89TO73STEP-1:PUTSPRITE14,(204,I),1,2
1490 PUTSPRITE15,(204,I),1,4:FORW=0TO50:NEXTW:PLAY"S0M1000O4C64":NEXT
1500 PLAY"S0M1000O5L64AACCABCCABABBB":GOTO1290
1510 '●●●● セツメイ ●●●●
1520 SCREEN2:C=7:CW=4:LINE(15,0)-(248,191),15,B:LINE(16,1)-(247,190),4,BF
1530 PUTSPRITE5,(24,43),15,14:PUTSPRITE6,(24,43),10,15:PUTSPRITE7,(150,52),6,14
1540 PUTSPRITE8,(150,52),1,15:PRESET(90,8):COLOR15
1550 PRINT#1,"ケ゛ームの せつめい":LINE(80,16)-(188,16),15:PRINT#1,"":COLOR11
1560 PRINT#1,"    サラリーマンか゛うちへ かえるところて゛す しかしハシ"
1570 PRINT#1,"    か゛ なか゛され かえれません。":PRINT#1,""
1580 PRINT#1,"      ヒ゛ールを 3ハ゛イのむと ハ゜ワーか゛て゛ます。"
1590 PRINT#1,"    し゛ふ゛んて゛ 水の中にはいると    コーヒーか゛て゛て"
1600 PRINT#1,"    きます。それをのんて゛かわの むこうへ ひとっとひ゛!":PRINT#1,"":COLOR15
1610 PRINT#1,"     ● カーソル KEYて゛ シ゛ョッキを つかみ、●"
1620 PRINT#1,"     ● スヘ゜ースハ゛ーて゛のみます。 ――― ●"
1630 PRINT#1,"     ●のみものはシ゛ョッキマンをつかまえるとて゛ます●":PRINT#1,""
1640 PRINT#1,"    サラリーマンー        シ゛ョッキマンーー  ":PRINT#1,""
1650 PRINT#1,"     シロい とき シ゛ョッキマンは コーヒーをいれます ":COLOR7
1660 PRINT#1,"     アオい とき シ゛ョッキマンは ヒ゛ールをいれます ":COLOR9
1670 PRINT#1,"     アカい とき シ゛ョッキマンは おこり ます ":COLOR11
1680 PRINT#1,"     ハ゜ワー か゛ない ときは 水の中に おとされます ":LINE(22,122)-(240,164),14,B
1690 LINE(88,108)-STEP(8,9),10,BF:DRAW"BM88,108R8D3E1R1F1D3G1L1H1"
1700 CIRCLE(92,108),4,15,,,.5:PAINT(92,108),15
1710 MA=ABS(1-MA):PUTSPRITE2,(100,103),C,MA+2:PUTSPRITE3,(100,103),1,MA+4
1720 PUTSPRITE4,(208,103),C,MA+6
1730 COLORCW:PRESET(24,176):PRINT#1,"PRESS RETURN KEY TO START!!";
1740 C=C+2:IF C=11THEN C=15:CW=15
1750 IF C>15THEN C=7:CW=4
1760 FORW=0TO300:IF INKEY$=CHR$(13)THEN RETURN
1770 NEXTW:BEEP:GOTO1710
```

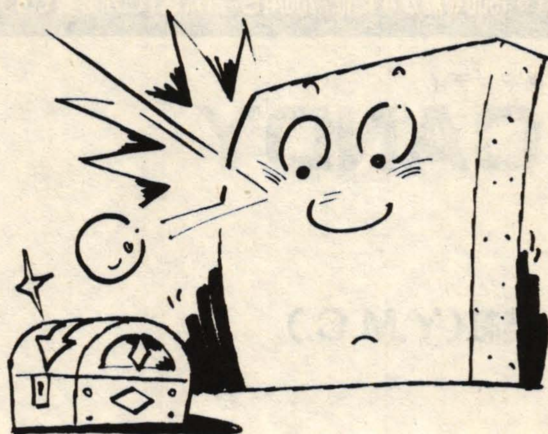


★天皇シリーズ・フィクション編：つぐ美皇后：影天皇，日ざしのぐあいは？**影天皇：**少しかげってんのう。（埼玉県和光市・**無線部14才**）……**【影：ツグミドウドウ??つぐ美：私はウマですか？影：ヒヒ～ンがあるからな。】**

MZ-80K/C/1200/700/1500(SP-5030)用
(※1500で動かすには，1200用SP-5030BASICが必要です)

アタッカー
ATTACKER

松田　英明



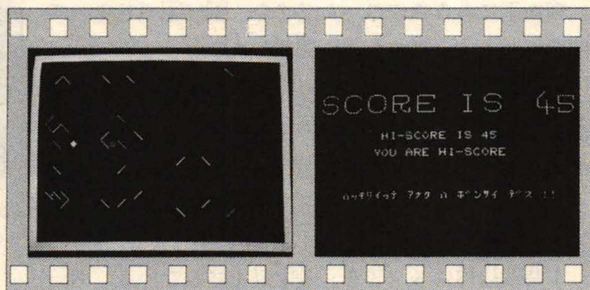
How To PLAY

ボール（●）を操作し，宝（◆）を手に入れてください。壁をだすことによってボールを方向転換できます。

Ⓝ，Ⓜキーで，"／"，"＼"の壁ができます。ボールはその向きに方向を変えます。うまく，壁をだして宝を取ってください。

動けなくなったときは，スペース・キーでワープできます。また，宝もワープします。

なお，GET文のつぎに "POKE17828，0"をつけると難しくなります。



《写真1》うまく壁をだして宝を手に入れろ　**《写真2》スコアは？天才にはなれなかった**

ATTACKERのプログラム・リスト

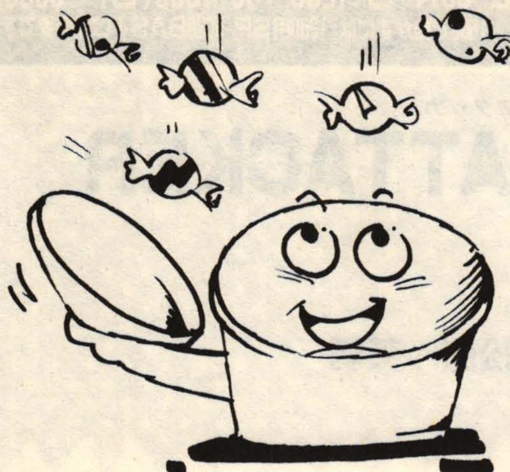
```
10 GOSUB400
20 GOSUB200:FORI=0TO3:C(I)=11:NEXT
30 M=INT(RND(1)*3)+1:G=100
40 X=INT(RND(1)*29)+4:Y=INT(RND(1)*21)+1
50 XX=X:YY=Y
60 IFM=1THENY=Y+1:IFY>22THENY=Y-1:M=2:G=G-2:GOSUB500:GOTO100
70 IFM=2THENY=Y-1:IFY<1THENY=Y+1:M=1:G=G-2:GOSUB500:GOTO100
80 IFM=3THENX=X+1:IFX>33THENX=X-1:M=4:G=G-2:GOSUB500:GOTO100
90 IFM=4THENX=X-1:IFX<4THENX=X+1:M=3:G=G-2:GOSUB500
100 CURSORXX,YY:PRINT" ":IFK$=" "THENG=G-10:K$="■":GOTO40
110 IFPEEK(53248+X+Y*40)=68THEN600
120 IFPEEK(53248+X+Y*40)=118THENM=B(0,M):G=G-1:GOSUB500:GOTO60
130 IFPEEK(53248+X+Y*40)=119THENM=B(1,M):G=G-1:GOSUB500:GOTO60
140 CURSORX,Y:PRINT"●"
150 GETK$
160 IFK$="M"THENG=G-1:CURSORX,Y:PRINT"\":M=B(1,M):GOSUB500:GOTO60
170 IFK$="N"THENG=G-1:CURSORX,Y:PRINT"/":M=B(0,M):GOSUB500:GOTO60
180 IFRND(1)<0.03THENCURSORX1,Y1:PRINT" ":GOSUB310
190 GOTO50
200 PRINT"▣":I=PEEK($E015)
210 CURSOR11,2:PRINT"A T T A C K E R"
220 CURSOR16,6:PRINT"M....\"
230 CURSOR16,9:PRINT"N..../"
240 CURSOR14,12:PRINT"┌ ■←←← ■..ワープ■←←←(-10テン)"
250 CURSOR12,21:PRINT"HIT [SPACE] KEY"
260 GETA$:IFA$=" "=0THEN260
270 PRINT"▣";:I=PEEK($E014)
280 A$="■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■":PRINTA$
290 FORI=0TO21:PRINT"  ■";SPC(30);"■":NEXT
300 PRINTA$
310 X1=INT(RND(1)*29)+4:Y1=INT(RND(1)*21)+1:CURSORX1,Y1:PRINT"◆"
320 RETURN
400 CLR:TEMPO7:DIMB(1,4),S$(2,11),C(3):H=0
410 FORI=0TO1:FORJ=1TO4:READB(I,J):NEXTJ,I
420 FORI=0TO2:FORJ=0TO11:READS$(I,J):NEXTJ,I
430 RETURN
440 DATA4,3,2,1,3,4,1,2
450 DATA┌┐," ┐",┌┐,┌┐,"／",┌┐,┌┐,┌┐,┌┐,┌┐,"  ","  "
460 DATA|/|," |",┌┘,"─┤",└┤,└┐,├┐," |",├┤,└┤," ─","  "
470 DATA└┘," ┴",└─,└┘," ┬",└┘,└┘," |",└┘,└┘,"  ","  "
500 MUSIC"‾"+CHR$(RND(1)*7+65)+"0"
510 RETURN
600 MUSIC"_C0_D_E_F_G_A_BCDEFGAB‾C‾D‾E‾F‾G‾A‾B"
610 IFG<-50THENA$="■┴ ─■←←←←|| /■←←←←|| ∧":PRINT"▣";:IFG<-99THEN750
620 PRINT"▣■■■■  ┌┐┌┐┌┐┌┐┌─  ┬┌┐"
630 PRINT"  └┐|  | |├┘├─  |└┐"
640 PRINT"  └┘└┘└┘| └└─  ┴└┘"
650 IFG<0THENC(0)=10
660 FORI=1TOLEN(STR$(ABS(G)))
670 C(I)=VAL(MID$(STR$(ABS(G)),I,1))
680 NEXT
690 FORI=0TO2:CURSOR25,5+I:FORJ=0TOLEN(STR$(ABS(G))):PRINTS$(I,C(J));:NEXTJ,I
700 IFG<-50THEN750
710 A$="イジョウ":IFG<100THENA$="テンサイ":IFG<96THENA$="シュウサイ"
720 IFG<71THENA$="ボンサイ":IFG<41THENA$="フツウ"
730 IFG<0THENA$="■   ─■←←←←∧ /─/■←←←∧ /"
740 CURSOR10,10:PRINT"HI-SCORE IS";H
750 IFG>HTHENGOSUB800
760 CURSOR5,17:PRINT"ハッキリイッテ アナタ ハ ";A$;" デース !!"
770 IFG<-99THENFORI=0TO15:PRINT:NEXT:CURSOR11,17:PRINT"アエテ テンスウ ハ イイマセン。"
780 FORI=0TO6000:NEXT:GOTO20
800 HS=G:CURSOR9,12:PRINT"YOU ARE HI-SCORE":MUSIC"‾B5R9R"
810 FORI=0TO4:CURSOR21,10:PRINTH:MUSIC"‾E3"
820 CURSOR21,10:PRINTHS:MUSIC"R":NEXT
830 H=G
840 RETURN
```


★僕は人間を13年間やってるけど，一度も14才になったことがない。（神奈川県横須賀市・**SRがなんだっ子13才**）……
【**影**：私も○年間生きてきたけど，13才はとびこしてきたような。**編**：それで今精神年令13才を向かえたんですね。】

MZ-700/1500(S-BASIC)用
（※1500で動かすには，700用S-BASICが必要です）

キャンディ
CANDY

美紅(Y.M.C.)

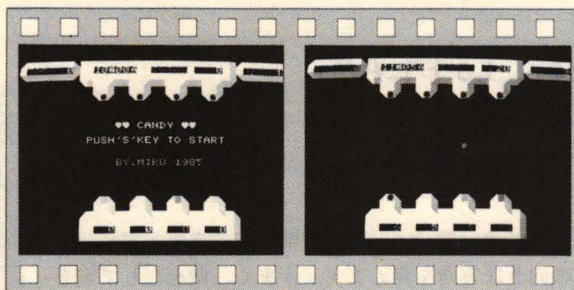


■HOW TO PLAY

画面下にある色のついたフタを，1～4の各キーで開閉させます（押すたびに開閉します）。

上の四つの出口から，いろんな色のキャンディが落ちてくるので，下のフタと同じ色ならフタを開けてキャンディを入れてください。ちがう色を入れてしまうと，せっかくたまったキャンディは0になってしまうので注意!!

1時間以内にスコアをノルマ以上にしないと，ゲーム・オーバーになっちゃいます。



《写真1》Sキーでスタート。反射神経型ゲーム　《写真2》同色のキャンディだけを中に入れる

CANDYのプログラム・リスト

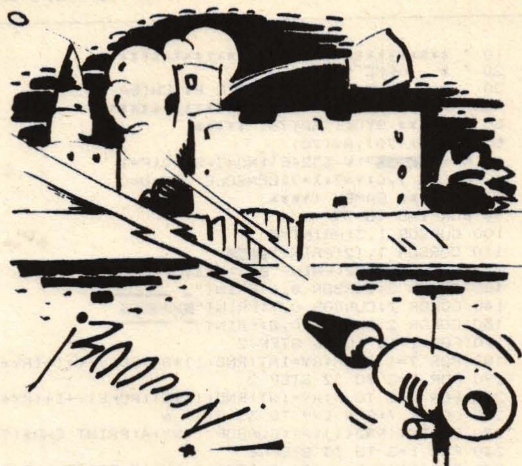
```
10 COLOR,,7,0:CLS:TEMPO7
20 DIM CA(3),CC(3),C(3),CS(3),CG(3)
30 C(0)=1:C(1)=2:C(2)=4:C(3)=6
40 FOR J=0TO22STEP22:FOR I=0TO2:CURSOR 9,J+I:PRINT[7,]"■";:PRINT[5,]"■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■";:PRINT[1,]"■";:NEXT I,J
50 CURSOR 9,3:PRINT[7,]"◥";:PRINT[1,]"■■■■■■■■■■■■■■■■■■■◤"
60 CURSOR 9,21:PRINT[7,]"◢■■■■■■■■■■■■■■■■■■■";:PRINT[1,]"◣"
70 FOR I=11TO26STEP5:CURSOR I,3:PRINT[7,5]"◣ ";:PRINT[1,5]"◢■■■";
80 PRINT[7,5]"■ ";:PRINT[1,]"■■■■";:PRINT[7,]"◥";:PRINT[1,]"■◤":NEXT I
90 FOR I=11TO26STEP5:CURSOR I,19:PRINT[7,]"◢ ";:PRINT[1,]"◣■■■";
100 PRINT[7,5]"■ ";:PRINT[1,]"■■■■";:PRINT[7,5]"◤ ";:PRINT[5,1]"◣":NEXT I
110 FOR I=0TO31STEP31:CURSOR I,0
120 PRINT[7,]"◢■■■■■■■";:PRINT[1,]"◣":CURSOR I,1:PRINT[7,]"■";SPC(7);
130 PRINT[1,]"■":CURSOR I,2:PRINT[1,]"◥■■■■■■◤":NEXT I
140 REM ♥♥ START 1 ♥♥
150 CURSOR 32,1:PRINT[2,]"ﾉﾙﾏ";:PRINT[6,]"  18":CURSOR 1,1:PRINT[2,]"TOP"
160 SC=0:AM=10
170 CURSOR 4,1:PRINT[6,]USING"####";HS
180 FOR I=1TO5:J1=INT(RND(1)*4):J2=INT(RND(1)*4):J=C(J1):C(J1)=C(J2):C(J2)=J:NEXT I
190 FOR I=12TO27STEP5:CURSOR I,19:PRINT[C((I-10)/5),]"■":NEXT I
200 FOR I=0TO3:CA(I)=0:CS(I)=0:CG(I)=1:NEXT I
210 FOR I=0TO3:GOSUB310:NEXT I
220 CURSOR 11,1:PRINT[6,]"10時00分■■";:PRINT[2,]"TOTAL"
230 CURSOR 14,9:PRINT"♥♥ CANDY ♥♥"
240 CURSOR 10,11:PRINT[6,]"PUSH'S'KEY TO START"
250 CURSOR 14,14:PRINT[4,]"BY.MIKU 1985"
260 GET A$:IF A$<>"S" THEN COLOR 14+INT(RND(1)*11),9,INT(RND(1)*7)+1:GOTO260
270 MUSIC"+C5+E+D3BG5A+F3AG7F5+D3FE5+C3ED5B+C6"
280 FOR I=9TO14:CURSOR 10,I:PRINT"                    ":NEXT I
290 TI$="001000":GOTO340
300 REM ♥♥ SCORE PRINT SUB ♥♥
310 CURSOR 11+I*5,23:PRINT[C(I),]USING"###";CS(I)
320 SC=CS(0)+CS(1)+CS(2)+CS(3):CURSOR 25,1:PRINT[6,]USING"####";SC:RETURN
330 REM ♥♥ GET KEY ♥♥
340 GET A:IF(A>0)*(A<5)THEN CG(A-1)=1-CG(A-1):CURSOR 7+A*5,19:PRINT[C(A-1),]CHR$(204-CG(A-1)*4)
350 REM ♥♥ TIME & CHECK ♥♥
360 CURSOR 11,1:PRINT[6,]MID$(TI$,3,2);"■";MID$(TI$,5,2)
370 IF MID$(TI$,3,2)=STR$(AM) GOTO410
380 MUSIC"+B1":AM=AM+1:IF SC<(AM-10)*18 GOTO510
390 CURSOR 35,1:PRINT[6,]USING"####";(AM-9)*18
400 REM ♥♥ CANDY ♥♥
410 FOR I=0TO3:IF CA(I)>0 GOTO440
420 IF INT(RND(1)*9)=0 THEN CA(I)=6:CC(I)=C(INT(RND(1)*4)):GOTO450
430 GOTO490
440 CURSOR 12+I*5,CA(I):PRINT" ":CA(I)=CA(I)+1:IF CA(I)=19 GOTO460
450 CURSOR 12+I*5,CA(I):PRINT[CC(I),]"●":GOTO490
460 IF(C(I)<>CC(I))*(CG(I)=0)THEN CS(I)=0:MUSIC"-C0C":GOSUB310:GOTO480
470 IF(C(I)=CC(I))*(CG(I)=0)THEN CS(I)=CS(I)+1:MUSIC"A0+A":GOSUB310
480 CA(I)=0:GOTO490
490 NEXT I:GOTO340
500 REM ♥♥ GAME OVER ♥♥
510 FOR I=0TO3:IF CA(I)>0 THEN CURSOR 12+I*5,CA(I):PRINT" "
520 NEXT I
530 CURSOR 14,11:PRINT[6,]"GAME  OVER"
540 MUSIC"+D5+#C3+DA5+A+G3+A+E5+F+E3+F+#C5+D7R9R"
550 CURSOR 14,11:PRINT"              ":IF SC>HS THEN HS=SC
560 GOTO150
570 REM ♥♥   C A N D Y    ♥♥
580 REM ♥♥ BY.MIKU&MASAMI ♥♥
590 REM ♥♥(ﾖﾅｺﾞ"MZﾏｲｺﾝｸﾗﾌﾞ")♥♥
```

★日立の宣伝の右上はしに，おかげさまで75年とあります。影さんって75才なの？(山形県酒田市・小野庸生14才)……【影：わしも，年をとったのう。なあー，ばあさんや。つぐ美：そうですねー。はいはい。ん？ 何させるの！】

MZ-700/1500(Hu-BASIC)用
(※1500で動かすには,700用Hu-BASICが必要です)

ビーム・コントローラー

千葉　寿幸



§ストーリー

A. D.220X年，MZ国はPC帝国と戦争状態に入った。一時,MZ国は突然のPC帝国の侵入により，不利な状態になった。そこで,あなたはMZ国の新兵器,ビーム・コントローラーを使って，ビームをコントロールし，PC帝国の要塞を破壊しなければならない。

§操作方法

上段左端のビーム砲からビームがでます。それを上下にカーソル・キーでコントロールしながら，青い壁や，障害物をかわし,下段右端の要塞に命中させます。

《第1表》主な変数表

AX, AY	ビームの通った道すじの記憶
X, Y	ビームの現在位置
F	面クリア数
NO	ビームの残り数
SC	スコア

その際,途中にある敵兵士や,UFOに命中させると,得点になります。得点は，兵士が10×面数，UFOが50×面数，要塞は100×面数です。

なお，ビームが兵士やUFOに当たっても，ビームは進んで行きます。障害物は，だんだん増えます。

3回障害物や壁にぶつかったら終わりです。それから,上段から下段に,なぜいきなりビームがでるかというと，異次元トンネルになっているからです。あまり深く考えないように……。

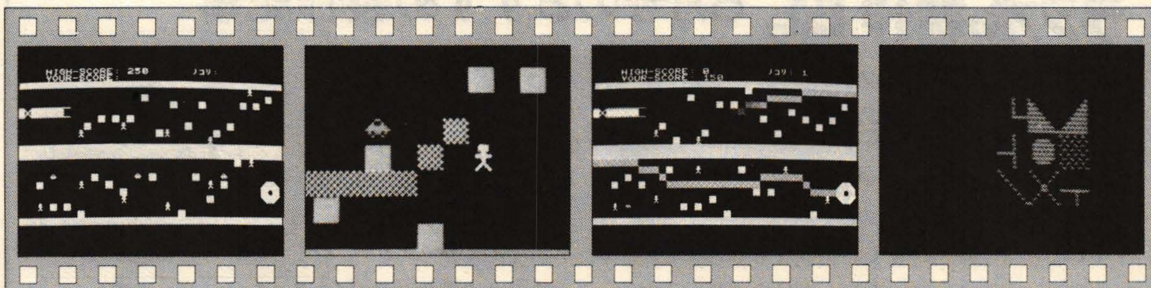
CHECKER FLAG

影：最近,MZ−1200/700もレベルが落ちてきたもんだな。どうですか？Dr.。

Dr.D：うむ，投稿数のほうはどうかな？

編：一時期に比べるとちょっと減ってはいますが，まだまだ多いほうですよ。

Dr.D：リストは短かくても，アイデアさえ良ければ，楽しいゲームができるはずなんだがな。前ページのS−BASIC用がいい例だぞ。MZユーザーがんばろう。



《写真1　ビーム・コントローラーを使いこなせ

《写真2》途中にはUFOや兵士が……

《写真3》やった！敵要塞に命中したぞ

《写真4》ボカーン！要塞が破壊されたところ

★ハガキくん，さよなら。東京へ行っても元気でいてね！（神奈川県綾瀬市・川手真司11才）……【影：このハガキ，やけにしわくちゃだと思ったら，別れの夜にだきしめて寝たんだろ。この一。一同：ムードなし。】

ビーム・コントローラーのプログラム・リスト

```
10 ' ********************************
20 ' *   GAME ﾀﾞﾖ!                  *
30 ' *       MZ-700 HU-BASIC BY CHIBA *
40 ' ********************************
50 ' ***** SYOKI SETTEI *****
55 DIM AX(70),AY(70)
60 N$="■■■■■":V=53248!:NO=3:SC=0:F=1
70 COLOR 1,0:Y=7:X=7:CONSOLE:CLS:D=0
80 ' ***** GAMEN *****
90 FOR I=0 TO 39
100 CURSOR I,3:PRINT"■"
110 CURSOR I,12:PRINT"■■←■"
120 CURSOR I,22:PRINT"■";:NEXT I
130 COLOR 2:CURSOR 0,6:PRINT"_ ______"
140 COLOR 7:CURSOR 0,7:PRINT"■X▒▒▒▒▒▒ "
150 COLOR 2:CURSOR 0,8:PRINT"‾ ‾‾‾‾‾‾"
170 FOR I=10 TO 36 STEP 2
180 FOR Z=1 TO F:RY=INT(RND(1)*8):POKE(V+I+(RY+4)*40),67:NEXT Z,I
190 FOR I=3 TO 32 STEP 2
200 FOR Z=1 TO F:RY=INT(RND(1)*8):POKE(V+I+(RY+14)*40),67:NEXT Z,I
210 COLOR 7:FOR I=9 TO 33 STEP 6
220 RY=INT(RND(1)*8):CURSOR I,RY+4:PRINT CHR$(99):NEXT I
230 FOR I=3 TO 33 STEP 6
240 RY=INT(RND(1)*8):CURSOR I,RY+14:PRINT CHR$(99):NEXT I
250 COLOR 4:FOR I=5 TO 29 STEP 12
260 RY=INT(RND(1)*8):CURSOR I,RY+14:PRINT CHR$(96):NEXT I
270 COLOR 7:CURSOR 35,17
280 PRINT"◢▒◣■←←←▒";:COLOR 3:PRINT"□";
290 COLOR 7:PRINT"▒■←←←◥▒◤"
300 CURSOR 4,1:PRINT"HIGH-SCORE:";HS
310 CURSOR 4,2:PRINT"YOUR-SCORE:":CURSOR 25,1:PRINT"ﾉｺﾘ:"
320 COLOR 1:FOR I=14 TO 22:CURSOR 39,I:PRINT"■";:NEXT I
330 ' ***** MEIN *****
335 PLAY"-C6-D-E-#F-#G5-#A4"
340 COLOR 6:CURSOR X,Y:PRINT"▒";:PLAY"-CO":AX(D)=X:AY(D)=Y:D=D+1
350 IN$=INKEY$(0):IN=ASC(IN$):IF IN<>0 THEN GOSUB 600
360 X=X+1:P=PEEK(V+X+Y*40)
370 IF P=0 THEN 420
380 IF P=202 GOSUB 440:GOTO 420
390 IF P=199 GOSUB 470:GOTO 420
400 IF P=67 GOSUB 500:GOTO 420
410 GOSUB 580:GOTO 70
420 CURSOR 15,2:PRINT SC:CURSOR 29,1:PRINT NO:IF X=39 THEN X=0:Y=Y+10
430 FOR I=1 TO 200:NEXT I:GOTO 340
440 ' ***** HEITAI SUB *****
450 SC=SC+10*F:PLAY"C2E"
460 RETURN
470 ' ***** UFO SUB *****
480 SC=SC+50*F:PLAY"C2E"
490 RETURN
500 ' ***** SYOUTOTU SUB *****
510 NO=NO-1:COLOR 2:FOR I=1 TO 10:CURSOR X,Y:PRINT CHR$(222)
520 PLAY"+COC":CURSOR X,Y:PRINT CHR$(223):NEXT I
530 IF NO>0 THEN 70
540 CONSOLE 4,10,0,39:CLS:COLOR 7:IF SC>HS THEN HS=SC
550 CURSOR 14,7:PRINT"PLAY AGAIN ?"
560 CURSOR 17,9:PRINT"(Y/N)";:YN$=INKEY$:IF(YN$<>"Y")*(YN$<>"N")THEN 560
570 IF YN$="Y" THEN 60 ELSE CONSOLE:END
580 ' ***** CLEAR SUB *****
585 FOR D=0 TO 66:CURSOR AX(D),AY(D):PRINT" ":PLAY"+CO":NEXT D
586 COLOR 2:CURSOR35,17
587 PRINT"ﾚ◢◢■←←←H●▒■←←←╲Xｰ":PLAY"G1FEDCGFEDCGFEDC"
590 SC=SC+100*F:F=F+1:RETURN
600 ' ***** IDOU SUB *****
610 Y=Y+(IN=30)
620 Y=Y-(IN=31)
630 RETURN
```



★そこには，小川がさらさら流れ，小川の中では影さんが気持ちよさそうにおぼれてたとさ……。(神奈川県横須賀市・SRがなんだっ子13才)…【影：昔々，浦島太郎は助けたカメにつれられて，海でおぼれてしまったそうな。】

MZ-1500用

移植版

CAT WARS（キャット ウォーズ）

低気圧



▶ストーリー◀

ポチの家は空地にあり，そこには小川が流れていて，魚たちが泳いでいました。ポチと魚たちは大の仲良しでした。しかし，とつぜんネコたちが魚をねらって攻めてきました。ポチは魚たちを助けに行くのでありましたが，魚たちの運命は……。

▶遊びかた◀

ポチは，⇐と⇒で左右に動ごきます。ネコの前でスペース・キーを押すと“ワン！”とほえて，ネコは逃げますが，もたもたしていると“ニャン！”と鳴かれて，ポチはふるえてしまいます。

得点は，ネコが下にいるほど高いです。魚を取られると，−100点で，TIMEが0になったとき，1匹でも魚が残っていると，×300のボーナス点が入ります。

ゲーム・オーバーは，TIMEが0になるか，魚を全部取られたときです。

なお，両側の犬小屋は，ワープ・トンネルになっています。

○参考資料

ベーマガ85年4月号　SMC-777用「CAT WARS」

CHECKER FLAG

編：きれいな画面ですね。

Dr.D：うむ，グラフィックが優れているSMC−777 からの移植だな。MZ−1500も負けてはいないな。

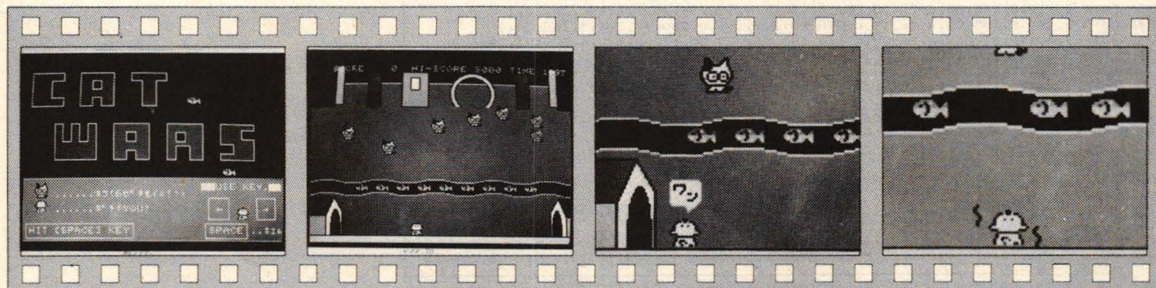
でも，グラフィック重視のゲームを移植するなら，内容等もオリジナリティーを盛り込んでもらいたかったぞ。

影：それはいえるのだ，ワン！



by さすがのAくん

評…ぐはは―、ほんとに降りやがんの(影)



《写真1》タイトル画面。スペース・キーで開始

《写真2》ネコが魚をねらって攻めてきます

《写真3》“ワン”とほえてネコを追いはらえ！

《写真4》逆にネコに鳴かれると体がふるえる

★ボクには中1の妹がいます。だから影さん載せてください。(京都府向日市・足立博志15才)……【影：どういう意味だ！そんな誘惑に私が負けるわけないだろ。編：実際ここに載ってるってことは，負けたんでしょ。影：ん？】

移植版　CAT　WARSのプログラム・リスト

```
10 LIMIT$CFEF:FORI=$CFF0TO$CFF6:READA$:POKEI,VAL("$"+A$):NEXT:D=1:INIT"CRT:G":PA
L:GOTO60
20 M=M-V-1:IFM<1THENM=0ELSESOUND50,1
30 PRINTUSING"■   SCORE ####  HI-SCORE #### TIME ####",S,H,M:IFM=0THEN400ELSERET
URN
40 COLOR2:SETC,D:SETC+8,D:SETC,D+8:SETC+8,D+8:RETURN
50 '■■■ネコヲ､カク■■■:FORP=1TO6:F=X(P):K=Y(P):FPRINT[F,K]1,2[F,K+1]3,4:C=F*8:D=K*8:ON
LGOSUB40:NEXT:RETURN
60 DIMX(6),Y(6):H=3000:FORI=1TO32:READA:H$=H$+CHR$(A):NEXT
70 FORI=1TO23:READA$,B$:FONT$(3,I)=HEXCHR$(A$+B$+B$):NEXT:MUSICINIT:TEMPO5
80 CLS3:M=2000:S=0:U=0:PRTY:COLOR0:V=0:X=15:MUSICSTOP:ONDGOTO490
90 '■■■GRA■■■:BOX[1]0,0,319,199,1
100 FORJ=131TO145STEP14:POSITION0,J:FORI=1TO5:PATTERN[6,1]-4,H$:NEXTI,J
110 LINE[7]0,22,319,22:LINE0,150,30,150,40,165,40,191:LINE30,150,20,170,20,191
120 LINE319,150,290,150,280,165,280,191:LINE290,150,300,170,300,191
130 RESTORE720:Z=29:GOSUB860:BOX[1]170,50,210,60,1
140 FORI=7TO31STEP3:FPRINT[I,17]17,18:SET[6]I*8,140:NEXT
150 FORI=1TO6:READX(I):Y(I)=INT(RND*7)+6:NEXT:L=1:GOSUB50
160 '■■■メイン■■■:FPRINT[X,22]5,6[X,23]7,8
170 GOSUB20:USR($CFF0):R=PEEK($CFFF):GOSUB220:IFU=1THENIFVAL(TI$)>TTHENU=0:FPRIN
T[X-1,22]0[X+2,23]0ELSESOUND13,1:GOTO170
180 Q=(R=20)-(R=19):IFQ<>0THENFPRINT[X,22]0,0[X,23]0,0:X=X+Q:GOTO200
190 IF(R=32)*(X>4)*(X<34)THEN310ELSE170
200 IFX=4 OR X=35THENX=4:FPRINT[X,22]19,6[X,23]21,8:GOTO170ELSEIFX=34 OR X=3THEN
X=34:FPRINT[X,22]5,20[X,23]7,22:GOTO170
210 '■■■ネコ ｲﾄﾞｳ■■■:GOTO160
220 G=INT(RND*6)+1:A=X(G):B=Y(G):IF(RND>.7)*((X=A)+(X=A-1)+(X=A+1))*(B<13)*(U=0)
THENU=1:TI$="000000":T=B/3:GOTO320
230 Q=INT(RND*3)-1:A=X(G):W=0:C=A*8:D=B*8
240 IF(Q=0)*(B+2<16)THENW=2:IFPOINT(C,D+16)>1 OR POINT(C+8,D+16)>1 OR POINT(C,D+
24)>1 OR POINT(C+8,D+24)>1THENW=0:GOTO270ELSE270
250 Q=2*Q:C=(A+Q)*8:IFC<0 OR C/8>38THENRETURN
260 IFPOINT(C,D)>1 OR POINT(C+8,D)>1 OR POINT(C,D+8)>1 OR POINT(C+8,D+8)>1THENQ=
0
270 C=A*8:D=B*8:FPRINT[A,B]0,0[A,B+1]0,0:GOSUB340:A=A+Q/INT((RND*2)+1)
280 B=B+W-INT((B+W)/14)*SGN(W):C=A*8:D=B*8:X(G)=A:Y(G)=B:FPRINT[A,B]1,2[A,B+1]3,
4:GOSUB40
290 IFPOINT(A*8,B*8+28)=6THENFORI=1TO8:SOUND40,3:WAIT40:NEXT:FPRINT[A,B+3]0,0:SE
T[0]A*8,B*8+28:V=V+1:S=S-100:IFV=9GOSUB20:GOTO400
300 '■■■ホエル!■■■:RETURN
310 FPRINT[X,20]13,14[X,21]15,16:SOUND40,3:GOSUB350:WAIT200:FPRINT[X,20]0,0[X,21
]0,0:GOSUB20:GOTO170
320 '■■■ネコガﾞナク!■■■:B=B+2:FPRINT[A,B]9,10[A,B+1]11,12:SOUND25,4:WAIT200:FPRINT[A,
B]0,0
330 FPRINT[A,B+1]0,0[X-1,22]23[X+2,23]23:L=1:GOTO340
340 COLOR1:SETC,D:SETC+8,D:SETC,D+8:SETC+8,D+8:RETURN
350 '■■■ホエラレタ!■■■:FORE=1TO6:IF(X<>X(E))*(X+1<>X(E))*(X-1<>X(E))THEN390
360 A=X(E):B=Y(E):S=S+INT(B/2-2)*20-20
370 IFB<9THEN390ELSEC=A*8:D=B*8:GOSUB340:FPRINT[A,B]0,0[A,B+1]0,0
380 A=A+2*(INT(RND*3)-1):B=B-2:X(E)=A:Y(E)=B:L=1:GOSUB50:SOUND60,1:GOSUB20
390 '■■■GAME OVER■■■:NEXT:RETURN
400 IFV<9THENN=(9-V)*300:FPRINT[10,21]17,18:CURSOR12,21:PRINT"X300.......";N:M=1
:WAIT999ELSE430
410 CURSOR10,20:PRINTN/300
420 N=N-12:S=S+12:GOSUB30:CURSOR23,21:PRINTN;"  ":SOUND60,1:IFN>0THEN420
430 FPRINT[10,21]0,0:COLOR0:BOX120,79,208,89,0:BOX50,95,280,105,0
440 IFS>HTHENBOX100,111,230,121,0:CURSOR15,14:PRINT[2]"HIGH SCORE!!":H=S
450 CURSOR16,10:PRINT[4]"GAME OVER";SPC(65);USING"YOUR SCORE ####P.T.S.",S
460 CURSOR11,19:PRINT"HIT [CR] KEY TO DEMO";SPC(55);"HIT [SPACE] KEY TO GAME STA
RT
470 MUSIC"O2S2-G5C6C3C5E5D6C3D5E5C5C5E5G5A6R6A5G6E3E5C5D6C3D5E5C6-A3-A5-G5C6R6
480 GETG$:IFG$=CHR$(13)THEND=1:GOTO80ELSEIFG$=" "THEN80ELSE480
490 '■■■デﾞモ■■■:D=0:COLOR7:RESTORE800:Z=27:GOSUB860:LINE[2]143,20,157,20
500 BOX[6]0,130,319,199,1:CURSOR26,17:PRINT"■■USE KEY.■■
510 PRINT"      ......ネコ(6ピキモイル!!)";TAB(85);"......ポチ(YOU)";TAB(68);
520 FPRINT[2,17]1,2[2,18]3,4[2,19]5,6[2,20]7,8[24,5]17,18
530 FPRINT[29,15]17,18[31,20]5,6[31,21]7,8
540 BOX216,152,239,175:BOX272,152,295,175:BOX212,180,260,196:BOX4,180,132,196
550 PRINT"■←■■■■SPACE ..ホエル■■■■■■■■
560 MUSIC"O2M9S2B1BBGGEECCDDFFAAO3CCDEC6":DATA CD,1B,00,32,FF,CF,C9
570 PRINT" HIT [SPACE] KEY■":GETG$:IFG$<>" "THEN570ELSE80
580 DATA 0,3,124,128,31,224,0,0,255,0,0,0,255,0,0,0,0,252,3,0,0,0,224,31,0,0,0,2
55,0,0,0,255
590 '■■■PCG■■■
600 DATA CFC7C3C08387706F,000000000307706F,F3EBDB3BFDFDC63A,00081838FCFCC63A
610 DATA 6D2FB0DFE0F7EEE1,6D2F301F00070E00,2A38C5FB07F2E013,2A38C4F800F0E000
620 DATA FFFFFEF2EFDDDF9F,000000020F1D1F1F,FFFF7F4FF7BBFBF9,0000040F0B8F8F8
630 DATA 7F8FF0EFE8DBDDFF,7F0F000F081B1D00,FEF10FF7F77BCBFF,FEF000F0F078C800
640 DATA FFFFFFFFFFFFE3FF,0002061F3F7FE3FF,FFFFFFFFFFFFBF07,00000000FEFEBF07
650 DATA FFC1FFFFFFFFFFFF,FFC1FFFFFFFFFF7F,AFBFFF9BFBF78FFF,AFBFFF9BFBF78FFE
660 DATA FFFFC0DEDEFDFBFF,7FFFC0DEDEFDFBFF,FFFFFFFFFFFF9BFB,FEFFFFFFFFFF9BFB
670 DATA FFFFFFFFFFFFFFFF,FFFFFF7F00000000,F78FFFFFFFFFFFFF,F78FFEFCF8604000
680 DATA 0F3D760010000000,0000007E7E3D0F00,C0E3F70000420000,008000FFFFF7E300
690 DATA 000001020F1D1F1F,000001020F1D1F1F,00008040F0B8F8F8,00008040F0B8F8F8
700 DATA 7F0F000F081B1D00,7F0F000F081B1D00,FEF000F0F078C800,FEF000F0F078C800
710 DATA EFDFDFEFF7F7EFEF,0000000000000000
720 DATA 1,0,0,145,7,2,0,0,30,50,2,2,30,0,40,47,3,2,70,8,85,50,4
730 DATA 2,110,8,140,50,6,2,120,15,130,30,7,4,190,34,25,1,4,190,34,20,1
740 DATA 2,240,8,255,50,4,2,319,0,290,50,2,2,290,0,280,47,3,1,5,168,34,0
750 DATA 1,5,190,12,0,1,0,160,0,7,1,0,190,21,7,3,20,170,0,170,4,32,191,28,4.4
760 DATA 3,0,192,319,192,1,4,0,160,0,1,5,0,180,0,1,7,30,152,0
770 DATA 1,0,30,189,0,3,300,170,319,170,4,288,191,28,4.4,2,-1,192,320,200,7
780 DATA 1,4,319,160,0,1,5,319,180,0,1,7,290,152,0,1,0,290,191,0
790 DATA 6,11,18,23,27,32
800 DATA 2,10,10,50,50,2,2,35,20,50,40,0,3,50,21,50,39,2,70,10,110,50,2,2,85,40,
95,50,0
810 DATA 2,85,20,95,30,0,3,86,50,94,50,2,130,10,170,20,2,2,142,20,158,50,2,2,40,
70,90,110,2
820 DATA 2,50,70,60,90,0,2,70,70,80,90,0,3,51,70,59,70,3,71,70,79,70,2,110,70,15
0,110,2
830 DATA 2,125,100,135,110,0,2,125,80,135,90,0,3,126,110,134,110,2,170,70,210,11
0,2
840 DATA 2,180,95,195,110,0,2,180,80,190,90,0,3,181,110,194,110
850 DATA 2,230,70,270,110,2,2,255,77,270,87,0,2,230,93,245,103,0,3,270,78,270,86
,3,230,94,230,102
860 FORI=1TOZ:READA:READB,C,D,E:IFA=2THENREADF:BOXB,C,D,E,F:GOTO880
870 IFA=1THENPAINT[B]C,D,E,0ELSEIFA=3THENLINE[0]B,C,D,EELSECIRCLEB,C,D,E
880 NEXT:RETURN
```

- 10: マシン語の読み込み
- 20–30: スコア,ハイスコアなどの表示
- 40–50: ネコの表示
- 60–70: キャラクタの読み込み
- 80: 初期設定
- 90–130: グラフィックの表示
- 140: 魚の表示
- 150: ネコの初期位置の読み込み
- 160: 犬の表示
- 170–190: キーの読み込みと,その処理
- 200: ワープをするかの判断
- 220: ネコがなくかの判断
- 230–260: ネコの移動方向の決定
- 270–280: ネコの移動と表示
- 290: 魚を取られたかの判断
- 300–310: 犬がほえたときの処理
- 320–340: ネコになかれたときの処理
- 350–380: ネコがほえられたときの処理
- 390–480: ゲーム・オーバーの処理
- 490–570: DEMO
- 580: グラフィック・データ
- 590–710: キャラクタ・データ
- 720–850: グラフィック・データ
- 860–880: グラフィック・データの表示

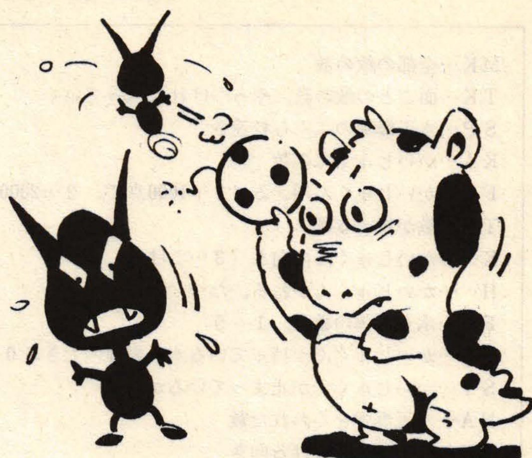
★**なさけない話**：僕のおじさんは食事のとき,「なー酒ない？」とぶつぶついう。(北海道旭川市・**須田孝宏15才**)……
【**影**：おい，お茶。**つぐ美**：もー，はい。**影**：あれ？これ，お茶っ葉だよ。**つぐ美**：それでもなめてれば！】

MZ-80B/2000/2200
(G-RAM1)用

KAIJUKUN

カイジュクン

小門前伸司



内容

世界がよごれた海に埋もれてしまい，虫たちが自由に動きまわっていた。

なんとか生きのびたあなたは,「かいじゅくん」となり，虫退治をすることになった。

遊びかた

「かいじゅくん」を2468で動かして，水玉を取り，スペース・キーで敵に投げつけてやっつけます。全部やっつければ1面クリアです。

敵の中には，強いやつもいて，大きい水玉でないとやっつけることができません。もし，やっつけられなかったときは，仲間を呼ぶので，敵が増えてしまいます。敵の種類は，六つあり，それぞれ，特徴を持っています。2000点ごとにかいじゅくんが増えます。

改造

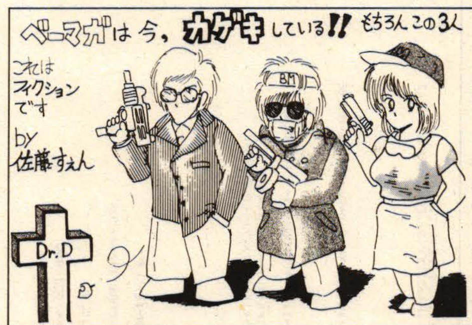
20行のMKの値を小さくすれば敵の動く確率が高くなります。30行のSPの値を小さくすると(6以上)，水玉のふくらみかたが速くなります。40行のRはラウンド数です。好きな面からチャレンジしてください。

評…かっこいいが，左すみが気になる(影)

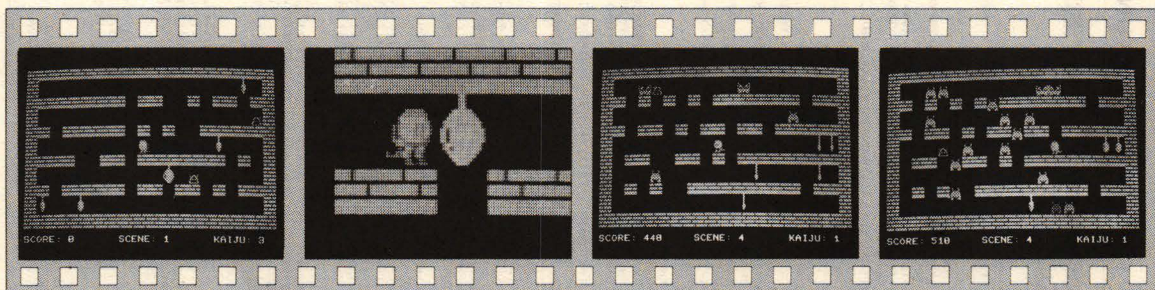
CHECKER FLAG

編：これは，アイデア賞ものですね。熱中しちゃいましたよ。

Dr.D：敵のキャラクタに性格をつけているようだな。縦軸で追ってくるものや横軸で追うもの。水玉を食べるのがいたり，テレポートするものもいて，十分楽しめるな。プログラムのほうも，なんのデータかわかるようにしてあって，なかなかよろしい。



by 佐藤すえん



《写真1》かいじゅくんの大活躍が始まるぞー　《写真2》大きな水玉爆弾を取るかいじゅくん　《写真3》4面になると虫も増えて強くなるぞ　《写真4》強い敵に小さな水玉では敵が増えるだけ

★←みんな黒星，わたしは☆星。影さん，みんなが僕を友智だって信じてないんです。何か言ってやってください。(山口県美弥市・吉野友智13才)……【影：友智君は，友智君であって，友智君のなにものでもないのだ。】

《第1表》変 数 表

MK…全部の敵の数
TK…面ごとの敵の数，やっつければ減っていく
SP…水玉爆弾のふくらむ速さ
KA…かいじゅくんの数
FU…かいじゅくん増える（1…1000点で，2…2000点で，3…3000点で）
TF…敵が増える数
K……かいじゅくんの向き（3…こける）
H……かいじゅくんがねる，たつ
FH…水玉爆弾の番号，1～5
TA…かいじゅくんが持っている水玉爆弾の大きさ0…持ってない1～4(小～大)
ST…かいじゅくんが止まっているか
NA…水玉爆弾をくわれた数
HX…水玉爆弾を投げる向き
MI…やられた
PA…水玉を投げたときのX座標
C(n)…虫の種類1～6
FD(n)水玉の大きさ1～5　6…はれつ
F$(n)水玉のキャラ
K$(n-m)かいじゅくんのキャラ
W$(n)…壁のキャラ
S(n)…虫死んだ？1…Yes　0…No.
TM(n)…敵の種類による点数30～300
LO…一番強い虫のだす糸の長さ

評…おーっと！びっくりしたなモウ(影)



by　さすがのAくん

KAIJUKUNのプログラム・リスト

```
10 CLR:CONSOLEC40,S0,24,N:GRAPHI1C01:TEMPO7:DEF KEY(5)=POKE$952,1667
20 MK=20:DIMS(19,10),X(MK),Y(MK),S(MK),H(MK),C(MK),FX(5),FY(5),FD(5),F$(6),K$(3
,2),M$(7),C$(3),TM(6),W$(2)
30 GOSUB20000:HS=0:SP=20
40 SC=0:R=1:KA=3:FU=1:TF=3
50 GOSUB 15000
60 X=9:Y=5:K=1:H=1:FH=0:TA=0:ST=0:NA=0
70 POSITIONX*16,Y*16:PATTERN-16,K$(1,1):MUSIC"+E3+#D+E+G+#F+E+D+CB+D+#F+E+E5R+E
3+#D+E+G+#F+#E+#E+D+G+G+#F+G+G5R"
80 REM==========Kaijukun
85 IFST>0THENST=ST-1:GOTO250
90 POKE$952,0:GETA$:POKE$952,166:XA=X:YA=Y:H=H-(H=1)+(H=2):ON-(A$="")GOTO140
100 ON(A$=" ")*(TA>0)GOTO170
110 X=X+(A$="4")-(A$="6"):K=-(A$="4")-(A$="6")*2:IFS(X,Y)=1THENX=XA
120 Y=Y+(A$="8")-(A$="2"):K=K-(K=0)*(INT(RND(1)*2)+1):IFS(X,Y)=1THENY=YA
130 GOSUB4000
140 POSITIONX*16,Y*16:PATTERN-16,K$(K,H)
150 MI=-(S(X,Y)>4)
160 ONMIGOTO1000:GOTO250
170 REM==========throw dot
180 HX=(K=1)-(K=2)
190 FORI=1TO4
200 IFI<>1THENPOSITION(X+HX*(I-1))*16,Y*16:PATTERN-16,CL$
205 PA=X+HX*I
210 POSITIONPA*16,Y*16:PATTERN-16,F$(TA):MUSIC"+"+CHR$(I+66)+"0"
220 IFS(PA,Y)>0THEN245
230 NEXT:MUSIC"#F0":POSITIONPA*16,Y*16:PATTERN-16,CL$
240 TA=0:GOTO150
245 FORI=1TOMK:IF(PA=X(I))*(Y=Y(I))*(S(I)=0)THENG=I:GOTO800
247 NEXT:GOTO800
250 REM==========change dot
260 FH=FH+1+(FH=SP)*SP
270 IFFH>5GOTO300
275 IF(FX(FH)=0)+(S(FX(FH),FY(FH))>4)GOTO300
280 FD(FH)=FD(FH)+1:POSITIONFX(FH)*16,FY(FH)*16:PATTERN-16,F$(FD(FH))
290 IFFD(FH)>5THENPOSITIONFX(FH)*16,FY(FH)*16:PATTERN-16,F$(1):FD(FH)=1
300 IFS(X,Y)<>2THEN330
305 FORI=1TO5:IF(X=FX(I))*(Y=FY(I))THENG=I:I=5:NEXT:GOTO320
310 NEXT:GOTO330
320 IFTA=0THENTA=FD(G):FD(G)=1:IFTA=1THENTA=0
330 REM==========monster
340 Z=INT(RND(1)*MK)+1
350 ONS(Z)GOTO80
360 XA=X(Z):YA=Y(Z):ONC(Z)GOTO370,400,410,460,490,520
365 REM - - - - -
370 X(Z)=X(Z)+INT(RND(1)*3)-1:IFS(X(Z),Y(Z))=1THENX(Z)=XA
380 Y(Z)=Y(Z)+(Y<Y(Z))-(Y>Y(Z)):IFS(X(Z),Y(Z))=1THENY(Z)=YA
390 GOTO550
395 REM - - - - -
400 X(Z)=X(Z)+(X<X(Z))-(X>X(Z)):GOTO550
405 REM - - - - -
410 X(Z)=X(Z)+(X<X(Z))-(X>=X(Z)):IFS(X(Z),Y(Z))=1THENX(Z)=XA
420 Y(Z)=Y(Z)+INT(RND(1)*2)*2-1:IFS(X(Z),Y(Z))=1THENY(Z)=YA
430 IFS(X(Z),Y(Z))<>2THEN550
440 FORI=1TO5:IF(X(Z)=FX(I))*(Y(Z)=FY(I))THENS(FX(I),FY(I))=S(FX(I),FY(I))-3:PO
SITIONX(Z)*16,(Y(Z)-1)*16:PATTERN-16,W$(1):FX(I)=0:NA=NA+1:GOTO545
450 NEXT:GOTO550
455 REM - - - - -
460 Y(Z)=Y(Z)+(Y<Y(Z))-(Y>=Y(Z)):IFS(X(Z),Y(Z))=1THENY(Z)=YA
470 X(Z)=X(Z)+(X<X(Z))-(X>=X(Z)):IFS(X(Z),Y(Z))=1THENX(Z)=XA
472 IFRND(1)>.2THEN550
474 X(Z)=INT(RND(1)*20):Y(Z)=Y:IF(S(X(Z),Y(Z))<>0)+(X=X(Z))THEN474
476 MUSIC"-G0-#F-F"
480 GOTO550
485 REM - - - - -
490 Y(Z)=Y(Z)+(Y<Y(Z))-(Y>=Y(Z)):IFS(X(Z),Y(Z))=1THENY(Z)=YA
500 X(Z)=X(Z)+(X<X(Z))-(X>=X(Z)):IFS(X(Z),Y(Z))=1THENX(Z)=XA
510 IFRND(1)<.3THENX(Z)=XA:Y(Z)=YA:FORI=1TO5:FORJ=7TO5STEP-2:POSITIONX(Z)*16,Y(
Z)*16:PATTERN-16,M$(J):NEXTJ,I:ST=INT(R/3)*5:ST=ST*-(Y=Y(Z))
515 GOTO550
517 REM - - - - -
520 Y(Z)=Y(Z)+(Y<Y(Z))-(Y>Y(Z)):IFS(X(Z),Y(Z))=1THENY(Z)=YA
530 X(Z)=X(Z)+(X<X(Z))-(X>=X(Z)):IFS(X(Z),Y(Z))=1THENX(Z)=XA
540 IF(RND(1)<.3)*(Y(Z)/2<>INT(Y(Z)/2))THENX(Z)=XA:Y(Z)=YA:SX=(X<X(Z))-(X>=X(Z)
):LL=3+INT(R/5):GOTO600
542 REM----------monster put on
545 IFNA=5THEN1040
550 GOSUB4000:S(XA,YA)=S(XA,YA)-5
555 IFS(X(Z),Y(Z))>4THENX(Z)=XA:Y(Z)=YA
```

★今では，フロッピ・ディスクを持っていないと，時代遅れと思われるのでしょうか？（岐阜市・**橋本良博17才**）……
……【**編**：これからはFDが主流になっていくでしょうね。ところで，FDを持ってる人はどれくらいいるのかな？】

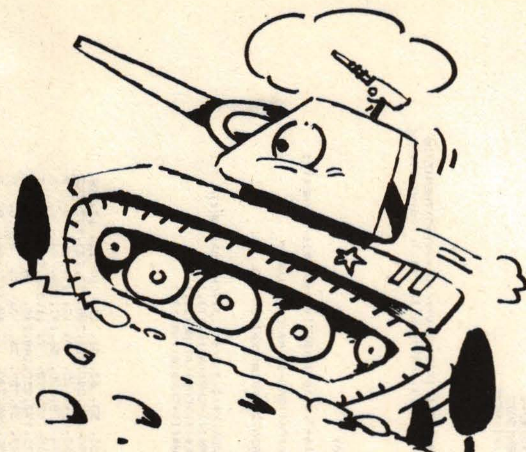
```
560 POSITIONX(Z)*16,Y(Z)*16:PATTERN-16,M$(C(Z)):S(X(Z),Y(Z))=S(X(Z),Y(Z))+5
570 GOTO80
600 REM==========strong
610 LO=0:FORI=1TOLL:IFS(X(Z)+I*SX,Y(Z))<>1THENLO=LO+1:NEXT
615 IFLO=0THEN550
620 FORI=0TO2
630 LINEX(Z)*16+7-(SX=-1),Y(Z)*16+8,(X(Z)+SX*LO)*16+7-(SX=-1)+SX*8,Y(Z)*16+I*7
640 NEXT
650 IFSX=-1GOTO680
660 MI=(X(Z)=<X)*-(X(Z)+LO=>X)*(Y=Y(Z))
670 GOTO690
680 MI=(X(Z)=>X)*-(X(Z)-LO=<X)*(Y=Y(Z))
690 ONMIGOTO1040
700 FORI=0TO2
710 BLINEX(Z)*16+7-(SX=-1),Y(Z)*16+8,(X(Z)+SX*LO)*16+7-(SX=-1)+SX*8,Y(Z)*16+I*7
720 NEXT:GOTO550
800 REM==========dot reset
810 POSITIONPA*16,Y*16
820 ONS(PA,Y)GOTO830,850:GOTO870
830 AQ=(PA=0)+(PA=19):AQ=1-(AQ<>0)
840 PATTERN-16,W$(AQ):GOTO240
850 FORI=1TO5:IF(PA=FX(I))*(Y=FY(I))THENG=I:I=5:NEXT:GOTO865
860 NEXT:PATTERN-16,CL$
865 PATTERN-16,F$(FD(G)):GOTO240
867 REM==========kill monster
870 KM=-(C(G)=1)+((C(G)=2)*(TA>2))+((C(G)<5)*(TA>3))+((C(G)>4)*(TA=5)):ON-(KM<>
0)GOTO940
880 MUSIC"-E0-D-#D":TR=0:PATTERN-16,M$(C(I))
890 FORI=1TOMK:IFS(I)=1THENTR=TR+1:GOTO910
900 NEXT:GOTO240
910 IF(TR>TF)+(TK>=MK)THEN900
920 VX=INT(RND(1)*10)+1:VY=INT(RND(1)*4)*2+1:IFY=VYTHEN920
930 S(VX,VY)=S(VX,VY)+5:S(I)=0:C(I)=C(G):POSITIONVX*16,VY*16:PATTERN-16,M$(C(G)
):MUSIC"E0#F":TK=TK+1:X(I)=VX:Y(I)=VY:GOTO900
940 PATTERN-16,CL$:MUSIC"G0+#FE+#B+E+#F+F"
950 S(G)=1:TK=TK-1:S(PA,Y)=S(PA,Y)-5
960 SC=SC+TM(C(G))
970 POSITIONPA*16,Y*16:PATTERN-16,CL$
980 CURSOR6,23:PRINTSC
982 IFSC>=FU*2000THENMUSIC"+#B1+#B+#B":KA=KA+1:FU=FU+1:CURSOR36,23:PRINTKA
987 IFTK=0THEN2000
990 IFS(PA,Y)>4GOSUB3000
995 GOTO240
1000 REM==========miss
1010 FORI=1TOMK:IF(X(I)=X)*(Y(I)=Y)*(S(I)=0)THEN1040
1020 NEXT:GOTO250
1040 POSITIONX*16,Y*16:PATTERN-16,K$(3,K)
1050 TEMPO6:MUSIC"#C1#C#CEEEEDD#FBB5R1#C#C#CEEE3D1D#C#C-B5":TEMPO7
1060 KA=KA-1:CURSOR36,23:PRINTKA
1070 IFKA=0THEN1500
1080 GOTO50
1500 REM==========game end
1510 CURSOR15,10:PRINT"GAME OVER"
1520 CURSOR12,15:PRINT"TRY AGAIN ?[Y/N]"
1530 POSITION15*8,10*8:PATTERN-8,CL$+CL$+RIGHT$(CL$,8)
1540 POSITION13*8,15*8:PATTERN-8,CL$+CL$+CL$+CL$
1550 IFSC>HSTHENHS=SC
1560 GETA$:IFA$="Y"THENPRINTCHR$(6):GOTO40
1570 IFA$="N"THENPRINTCHR$(6):GRAPHC:END
1580 GOTO1560
2000 REM==========CLEAR
2010 MUSIC"R3+G+G+#F+GR+#F5+#F3+G7R5"
2020 IFR/5=INT(R/5)THENSP=SP+10
2030 R=R+1:TF=TF-(R/4=INT(R/4))
2040 PRINTCHR$(6):GOTO50
3000 REM==========put monster
3010 FORI=1TOMK
3020 IF(S(X(I),Y(I))=S(PA,Y))*(S(I)=0)THENG=I:I=MK:GOTO3040
3030 NEXT:RETURN
3040 POSITIONPA*16,Y*16:PATTERN-16,M$(C(G)):RETURN
4000 REM==========reset - dot
4010 POSITIONXA*16,YA*16
4020 IF(S(XA,YA)-2)/5<>INT((S(XA,YA)-2)/5)THENPATTERN-16,CL$:RETURN
4030 FORI=1TO5:IF(XA=FX(I))*(YA=FY(I))THENPATTERN-16,F$(FD(I)):RETURN
4040 NEXT
15000 REM==========scene
15010 FORI=0TO19:FORJ=0TO10STEP2:S(I,J-(J<10))=0:S(I,J)=1:NEXTJ,I:FORI=0TO10:S(
0,I)=1:S(19,I)=1:NEXT
15020 FORI=2TO8STEP2:FORJ=1TO5
15030 VX=INT(RND(1)*18)+1
15040 IFS(VX,I)<>1THEN15030
15050 S(VX,I)=0:NEXTJ,I
15055 REM----------dot
15060 FORI=1TO5
15070 VX=INT(RND(1)*18)+1:VY=INT(RND(1)*5)*2+1
15080 IF(S(VX,VY)<>0)+(S(VX,VY-1)<>1)THEN15070
15090 S(VX,VY)=2:FX(I)=VX:FY(I)=VY:FD(I)=1:NEXT
15095 REM----------monster
15100 TK=1+R:RR=R:IFR>6THENRR=6
15110 IFTK>MKTHENTK=MK
15115 FORI=1TOMK
15120 VX=INT(RND(1)*18)+1:VY=INT(RND(1)*5)*2+1:IF(S(VX,VY)<>0)+(VY=5)THEN15120
15130 S(VX,VY)=5:X(I)=VX:Y(I)=VY:C(I)=INT(RND(1)*RR)+1:S(I)=-(I>TK):S(VX,VY)=S(
VX,VY)*-(I<=TK)
15140 NEXT:FORJ=0TO10:FORI=0TO19
15150 POSITIONI*16,J*16
15160 ONS(I,J)GOTO15180,15190
15170 PATTERN-16,CL$:GOTO15200
15180 AQ=(I=0)+(I=19)+(J=10):AQ=1-(AQ<>0)
15185 PATTERN-16,W$(AQ):GOTO15200
15190 PATTERN-16,F$(1):FORII=1TO3:SETI*16+7,J*16-II:SETI*16+8,J*16-II:NEXTII
15200 NEXTI,J
15210 FORI=1TOTK:POSITIUNX(I)*16,Y(I)*16:PATTERN-16,M$(C(I)):NFXT
15220 CURSOR0,23:PRINT"SCORE:";SC
15230 CURSOR15,23:PRINT"SCENE:";R:CURSOR30,23:PRINT"KAIJU:";KA
15240 RETURN
20000 REM==========character
20010 FORI=1TO3:FORJ=1TO2:FORK=1TO32:READA:K$(I,J)=K$(I,J)+CHR$(A):NEXTK,J,I
20020 FORI=1TO7:FORJ=1TO32:READA:M$(I)=M$(I)+CHR$(A):NEXTJ,I
20030 FORI=1TO6:FORJ=1TO32:READA:F$(I)=F$(I)+CHR$(A):NEXTJ,I
20040 FORI=1TO2:FORJ=1TO32:READA:W$(I)=W$(I)+CHR$(A):NEXTJ,I
20050 CL$=STRING$(CHR$(0),32)
20060 FORI=1TO6:READA:TM(I)=A:NEXT
20070 RETURN
25000 REM==========data
25005 REM----------datas of ｶｲｼﾞｭ
25010 DATA  0,  0,  0, 15, 31, 31, 63, 53, 53, 63, 31, 15,  0, 12, 12, 29
25020 DATA  0,  0,  0,192,224,240,240,240,240,240,224,208, 57,223,192,192
25030 DATA  0, 15, 31, 31, 63, 53, 53, 63, 31, 15,  0, 12, 14,  6,  0,  0
25040 DATA  0,192,224,240,240,244,244,244,228,220, 56,192,224, 96,  0,  0
25050 DATA  0,  0,  0,  3,  7, 15, 15, 15, 15, 15,  7, 11,156,251,  3,  3
25060 DATA  0,  0,  0,240,248,248,252,172,172,252,248,240,  0, 48, 48,184
25070 DATA  0,  3,  7, 15, 15, 47, 47, 47, 39, 59, 28,  3,  7,  6,  0,  0
25080 DATA  0,240,248,248,252,172,172,252,248,240,  0, 48,112, 96,  0,  0
25090 DATA  0,  0,  0,  0, 14, 12, 14,  4,  1, 17, 29, 29,  1,  1, 14,127
25100 DATA  0,  0,  0,  0,  0,  0,120,254,207,255,207,255,255,255,254,124
25110 DATA  0,  0,  0,  0,  0,  0, 30,127,243,255,243,255,255,255,127, 62
25120 DATA  0,  0,  0,  0,112, 48,112, 64,128,136,184,184,128,128,112,254
25125 REM----------datas of ﾓﾝｽﾀ
25130 DATA  0,  0,  0,  0,  0,  0, 32, 19, 22, 12,  8, 26, 18, 48, 32, 63
25140 DATA  0,  0,  0,  0,  0,  0,  4,200,104, 48, 16, 88, 72, 12,  4,252
25150 DATA  0,  0,  0,  0, 64,192,152,188,180,154,194,127,245,191, 57,236
25160 DATA  0,  0,  0,  0,  2,  3, 25, 61, 45, 89, 67,254,175,253,156, 55
25170 DATA  0,  0,  0, 24, 16, 16, 15, 26, 63, 53,127,127,102,114,120,120
25180 DATA  0,  0,  0, 48, 16, 16,224,176,248, 88,252,252,204,156, 60, 60
25190 DATA  0,  0,  7, 63,127,255,255,255,170,  0, 31, 63,111,202,154,146
25200 DATA  0,  0,192,248,252,254,254,254,170,  0,240,248,236,166,178,146
25210 DATA  0, 20,  8, 20,  8, 20,  8,  7, 31, 63,110,106,251,255,170,170
25220 DATA  0, 80, 32, 80, 32, 80, 32,192,240,248,236,172,190,254,170,170
25230 DATA  0,  0,  0,  7, 13, 31, 22, 63, 44, 59,119,111, 92, 91, 87, 85
25240 DATA  0,  0,  0,192, 96,240,208,248,104,184,220,236,116,180,212, 84
25241 DATA  0,  0,160, 32, 80, 32, 24,  7, 31, 63,110,106,251,255,170,170
25242 DATA  0,  0, 10,  8, 20,  8, 48,192,240,248,236,172,190,254,170,170
25245 REM----------datas of dot
25250 DATA  1,  1,  1,  1,  1,  1,  1,  1,  3,  3,  3,  3,  1,  1,  0,  0
25260 DATA128,128,128,128,128,128,128,128,192,192,192,192,128,128,  0,  0
25270 DATA  1,  1,  1,  3,  7,  7,  5,  5,  5,  7,  2,  3,  1,  1,  0,  0
25280 DATA128,128,128,192,224,224,224,224,224,224,192,192,128,128,  0,  0
25290 DATA  1,  1,  1,  3,  7, 15, 11, 11, 11, 15, 13,  7,  3,  1,  0,  0
25300 DATA128,128,128,192,224,240,240,240,240,240,240,224,192,128,  0,  0
25310 DATA  1,  1,  3,  7, 15, 31, 23, 23, 23, 23, 31, 11, 15,  7,  3,  1
25320 DATA128,128,192,224,240,248,248,248,248,248,248,240,240,224,192,128
25330 DATA  1,  7, 15, 31, 63, 63,111,111,111,111, 63, 55, 31, 15,  7,  3
25340 DATA128,224,240,248,252,252,254,254,254,254,252,252,248,240,224,192
25350 DATA  1,  7, 15, 31, 57,160,  4, 32,136,  2, 80,  1, 47,  7,  3,  1
25360 DATA128,224,240,248,252,229,224,100, 97,104,194,192,244,224,192,128
25365 REM----------wall
25370 DATA  0,251,251,251,  0,255,255,255,  0,255,255,255,255,  0,  0,  0
25380 DATA  0,255,255,255,  0,223,223,223,  0,255,255,255,255,  0,  0,  0
25390 DATA  0,251,251,251,  0,255,255,255,  0,251,251,251,  0,255,255,255
25400 DATA  0,255,255,255,  0,223,223,223,  0,255,255,255,  0,223,223,223
25405 REM----------tokuten
25410 DATA 30, 50, 70,100,150,300
```


★うちのカメは腹筋ができます。それにこの前，裏からでて散歩をしていました。（千葉市・小林晃12才）……【**影**：おいおい，カメの１人歩きは危ないぞ。みんなもカメを見かけたら，すぐ家に帰るように言ってあげようね。】

MZ-2000/2200(1Z001,GRAM1)用

TANK
(タンク)

さひろ



STORY

ある日A軍とB軍が，C戦場で戦争をすることになった。この戦場には，レーザ砲が置いてあるのであった。また，昔，A軍がやっつけた兵士のゆうれいが，この戦場にいるのだ。

あなたは，A軍の戦車を操って戦うのであった。

How to play

戦車は，4で左回り，6で右回り，8で前進します。そして，スペース・キーで，ビームを発射します。

レーザー砲("ㅓ")は，向いている方向にレーザーをだしています（見えない)。これに当たると，エネルギーが1減ります。

また，B軍の戦車(？)と，XかYが等しくなると相手もビームを撃ちます。これに当たってもエネルギーが減るし，相手の戦車に触れても減ります。

それから，ゆうれい(モンスター)は，ビームは撃ちませんが，触れるとエネルギーが減ります。エネルギーがなくなると，ゲーム・オーバーです。

B軍の戦車を10機やっつけると，スーパー・タンクに変身し，ゆうれいをやっつけることができ，ゆうれいを撃つと面クリアです。

改造

難しいという人は，200行の「FORI＝1TO2」の2を増やしてください。TIMEもつけるといいと思います。

CHECKER FLAG

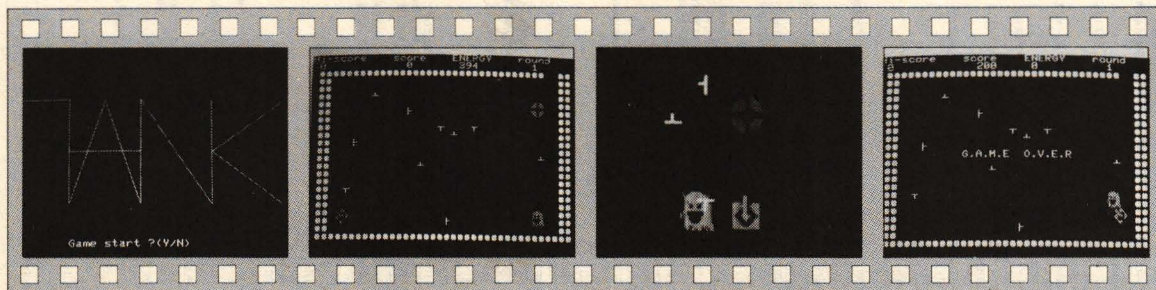
Dr.D：ありきたりだが，エネルギーを増やす何かをだしたほうがいいんじゃないか。減るいっぽうでは，おもしろくないぞ。

編：お金も減るいっぽうではおもしろくありませんからね。



by 松崎晴彦

評…やったぜ！やったぜ！(影)



《写真1》タイトル画面。Yキーでスタート

《写真2》A軍対B軍の戦闘開始！

《写真3》ゆうれいには気をつけて，上が敵戦車

《写真4》エネルギーが0でゲーム・オーバー

★つぐ美とは，「つっぱりでぐれていてみんなから怖がられている」の略ですか？影さん…。(広島県豊田郡・幸山隆志15才)……【つぐ美：ジロッ。影：なんで私をにらむんだい。つぐ美：どうせ影さんがけしかけたんでしょ。】

TANKのプログラム・リスト

```
10 REM ┌──────────────┐
20 REM |**** Tank ****|
30 REM |   by   ﾀﾋﾛ   |
40 REM └──────────────┘
50 POKE$952,0:DEF KEY(4)=POKE$952,166↵
60 CONSOLE C40,GN:GRAPH I1C01:TEMPO 7:DIM P(40,24),T$(9):GOTO 800
100 X=4:Y=20:AX=36:AY=3:BX=36:BY=22:BE=0:S=0
200 REM *-- Main
210 FOR I=1 TO 2:GET A:INP@$EA,B:C=X:D=Y
220 IF B=253 THEN 400
230 K=K+(A=4)-(A=6):K=K+(K=9)*8-(K=0)*8
240 X=X-((K=6)+(K=7)+(K=8))*(A=8)+((K=2)+(K=3)+(K=4))*(A=8)+(X>3)-(X<35)
250 Y=Y-((K=8)+(K=1)+(K=2))*(A=8)+((K=4)+(K=5)+(K=6))*(A=8)+(Y>3)-(Y<21)
260 EN=EN+(P(X,Y)=1)+(P(X+1,Y+1)=1)
270 POSITION C*8,D*8:PATTERN -16,C$:POSITION X*8,Y*8:PATTERN -16,T$(K)
280 NEXT I
290 E=AX:F=AY:G=BX:H=BY:AV=SGN(X-AX):BV=SGN(Y-AY):IF (AV=0)+(BV=0) GOSUB 500
300 AX=AX+AV:AY=AY+BV:EN=EN-((ABS(AX+1-X)<2)*(ABS(AY+1-Y)<2))*5
310 BX=BX+SGN(X-BX):BY=BY+SGN(Y-BY):EN=EN-(ABS(X+1-BX)<2)*(ABS(Y+1-BY)<2)*5
320 POSITION E*8,F*8:PATTERN -16,C$:POSITION AX*8,AY*8:PATTERN -16,T$(9)
330 POSITION G*8,H*8:PATTERN -16,C$:POSITION BX*8,BY*8:PATTERN -16,T$(0):G=BX:H
=BY
340 EN=-(EN>0)*EN:CURSOR 21,1:PRINT EN;" ":IF EN=0 GOTO 700
350 GOTO 200
400 REM *-- Beam ---
410 MUSIC "+A0+B":MX=X+1+((K=6)+(K=7)+(K=8))*4-((K=2)+(K=3)+(K=4))*4
420 MY=Y+1+((K=8)+(K=1)+(K=2))*4-((K=4)+(K=5)+(K=6))*4
440 LINE(X+1)*8,(Y+1)*8,MX*8,MY*8:BLINE(X+1)*8,(Y+1)*8,MX*8,MY*8
450 IF(ABS(AX+1-MX)<2)*(ABS(AY+1-MY)<2) THEN 600
460 IF (BE=1)*((ABS(BX+1-MX)<2)*(ABS(BY+1-MY)<2)) THEN 750
470 GOTO 230
500 REM *-- Teki Beam
510 MUSIC "-D0-C":MX=AX+1+SGN(X-AX)*L:MY=AY+1+SGN(Y-AY)*L
520 LINE(AX+1)*8,(AY+1)*8,MX*8,MY*8:BLINE(AX+1)*8,(AY+1)*8,MX*8,MY*8
530 EN=EN-((ABS(X+1-MX)<2)*(ABS(Y+1-MY)<2))*5
540 RETURN
600 REM *-- kowas
610 FOR J=1 TO 20:POSITION AX*8,AY*8:PATTERN -16,T$(9):POSITION AX*8,AY*8:PATTE
RN -16,C$:NEXT
620 SC=SC+100:S=S+1:AX=35:AY=1:IF S=10 THEN BE=1:MUSIC "C1CGGBB"
630 CURSOR 13,1:PRINT SC
640 GOTO 460
700 REM *-- Game over
710 FOR I=1 TO 30:POSITION X*8,Y*8:PATTERN -16,C$:POSITION X*8,Y*8:PATTERN -16,
T$(K):NEXT I:IF SC>HS THEN HS=SC
720 CURSOR 12,12:PRINT "G.A.M.E  O.V.E.R":MUSIC"B1AGFEDCBAGFEDC5"
730 FOR J=1 TO2000:NEXT:GOTO 900
750 REM *-- round clear
760 MUSIC "C2RDRERF5AF"
770 EN=EN+100:L=L+1:SC=SC+R*100:R=R+1:IF L>6 THEN L=6
775 CURSOR 13,1:PRINT SC:CURSOR 32,1:PRINT R
780 FOR J=1 TO 5:GOSUB 1100:NEXT
790 GRAPH C:GOTO 100
800 REM *-- DATA READ
810 HS=0:DIM T$(9),P(40,24)
820 FOR J=0 TO 9:FOR I=1 TO 32:READ A:T$(J)=T$(J)+CHR$(A):NEXT I,J
830 C$=STRING$(CHR$(0),32)
900 REM *-- title
910 PRINT CHR$(6):GRAPH I1C01:CONSOLEN
920 R=1:SC=0:EN=400:L=2
930 LINE 5,50,80,50,80,150,120,50,160,150,160,50,240,150,240,50
940 LINE 80,100,160,100:LINE 320,50,240,100,320,150
950 MUSIC "C5CDDEEFFGRG3FEDC":CURSOR 10,23:PRINT "Game start ?(Y/N)"
960 GET K$:IF (K$<>"N")*(K$<>"Y") THEN 960
970 PRINT CHR$(6):GRAPH C:IF K$="Y" THEN 1000
980 POKE$952,166:END
1000 REM *-- make battle field
1010 CONSOLE R:CURSOR 0,0:PRINT "Hi-score    score    ENERGY    round"
1020 CURSOR 0,1:PRINT HS
1030 CURSOR 13,1:PRINTSC;TAB(21);EN;TAB(32);R
1040 CURSOR 1,2:PRINT STRING$("■",38)
1050 FOR Y=3 TO 22:CURSOR 1,Y:PRINT "■■";TAB(37);"■■":NEXT
1060 CURSOR 1,23:PRINT STRING$("■",38)
1070 CURSOR 35,2:PRINT "  "
1080 FOR X=1 TO 40:FOR Y=1 TO 24:P(X,Y)=0:NEXT Y,X
1090 FOR J=1 TO 10:GOSUB 1100:NEXT J:GOTO 100
1100 REM *-- ???
1110 N=INT(RND(1)*30)+5:M=INT(RND(1)*18)+4:O=INT(RND(1)*4)+1
1120 IF(ASC(CHARACTER$(N,M))>155)*(ASC(CHARACTER$(N,M))<160)THEN 1110
1130 ON O GOTO 1150,1160,1170,1180
1140 CURSOR N,M:PRINT A$:RETURN
1150 FOR Z=N TO 39:P(Z,M)=1:NEXT:A$="├":GOTO 1140
1160 FOR Z=M TO 23:P(N,Z)=1:NEXT:A$="┬":GOTO 1140
1170 FOR Z=N TO 1 STEP -1:P(Z,M)=1:NEXT:A$="┤":GOTO 1140
1180 FOR Z=M TO 2 STEP -1:P(N,Z)=1:NEXT:A$="┴":GOTO 1140
2000 REM --- CHARA DATA
2010 DATA 7,95,63,63,47,51,51,63,96,160,176,48,56,63,51,22,192,244,248,252,220,
62,62,254,30,30,62,62,126,255,215,203
2020 DATA 0,3,3,3,123,127,123,115,99,71,99,113,120,124,127,0,0,128,128,128,188,
252,188,156,140,196,140,28,60,124,252,0
2030 DATA 1,3,7,15,16,48,113,241,113,48,16,8,7,3,1,0,0,134,206,220,56,112,236,2
06,207,14,12,8,240,224,192,128
2040 DATA 0,127,125,120,112,98,71,79,71,98,112,120,125,127,0,0,0,240,240,240,11
2,32,254,254,254,32,112,240,240,240,0,0
2050 DATA 0,1,3,7,8,16,51,115,243,115,48,16,15,7,3,1,128,192,224,240,8,12,206,2
07,206,236,112,56,220,206,134,0
2060 DATA  0,63,62,60,56,49,35,49,57,61,63,61,1,1,1,0,0,254,62,30,142,198,226,1
98,206,222,254,222,192,192,192,0
2070 DATA 1,3,7,15,16,48,113,241,115,55,14,28,59,115,97,0,0,128,192,224,10,8,20
4,206,207,14,12,8,240,224,192,128
2080 DATA 0,0,15,15,15,14,4,127,127,127,4,14,15,15,15,0,0,0,254,190,30,14,70,22
6,242,226,70,14,30,190,254,0
2090 DATA 0,97,115,59,28,14,55,115,248,112,48,16,15,7,3,1,128,192,224,240,8,12,
206,207,206,12,8,16,224,192,128,0
2100 DATA 6,30,62,126,126,254,253,2,2,253,254,126,126,62,30,6,96,120,124,126,12
6,191,95,160,160,95,191,126,126,124,120,96,6,30,62
```

評…ドカーンと登場MUSIC版UFP(編)

FM-7用
MUSIC
THE 腰痛男
RUNして下さい

プログラム・リスト

```
10 PLAY "V15T250S8M5000"
20 FOR I=1 TO 3
30 PLAY "L405C04GAB"
40 PLAY "L405C04GAB"
50 PLAY "L804AGAGAGAG"
60 PLAY "L804GEGA05C04
         GARB"
70 NEXT I
```

ちぇっかー ふらっぐ
影：早いテンポの音楽だな
編：影さんも早いテンポで仕事してよ～

注 NEW7/77は、ためして下さい

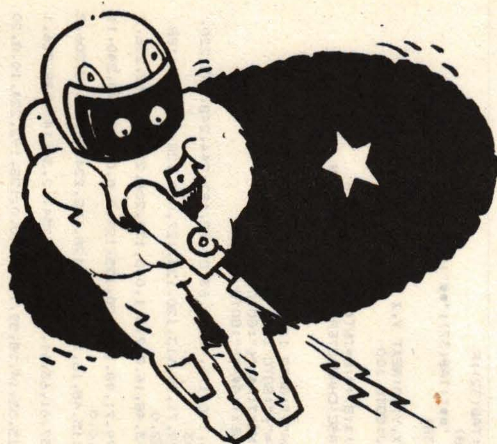
by THE 腰痛男

★やい！みんなで影さんをいじめるな。影さんはえらいんだぞ，ゴキブリより……。（東京都東久留米市・小林 恵13才）……【影：そうだ，えらいんだぞ，私はそう簡単には，ゴキブリホイホイにつかまらないんだから。一同：ア然。】

MZ-2000/2200(1Z001, G-RAM1)用

スクランブル
SCRAMBLE

金子GUN



STORY

ある二つの軍事大国間で，ついに戦争が勃発(はつぱつ)した。

敵側はすでに，戦闘準備に入っている。我々は先取せねばならない。第3戦闘員は，緊急発進！　敵領土内に侵入せよ。

PLAY

パワード・スーツに身をかためたキミは，ビーム砲で敵を破壊します。

2468キーで自分を操作しますが，ジャンプ力だけで，飛行能力はありません。よって，再び上に飛び上がるには，一度2キーを押して，地面に着陸しなければなりません。ビーム砲は，スペース・キーで発射しますが，地上の敵を破壊するときは，3キーでビーム砲を下に向けてください。前方に向けたいときは，地面に着陸するか，5キーを押してください。

敵は最初，基地から誘導ミサイルを発射します。3分過ぎると，敵戦闘機が現われ，5分過ぎると，敵戦闘機から高速の誘導ミサイルが発射されます。そして，浮遊爆弾があります。これらが足以外に当たると，死んでしまいます。また，地面の穴に落ちた場合も死んでしまい，"Energy"が"0"になると，飛び上がれなくなります。そのため，タンクを撃って，"Energy"を増やしてください。

PROGRAM

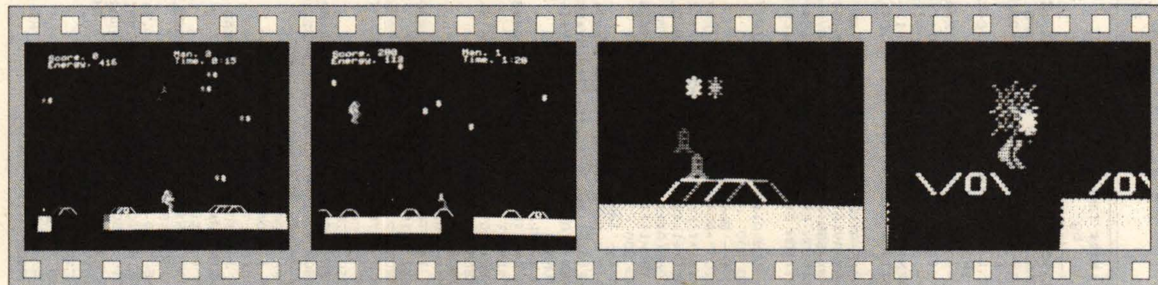
RUNすると，タイトルがでますので，Oキーを押してください。ゲーム終了後，再びするならYキー，

《第1表》点数配置

基地"＿＿"………	50pts
敵戦闘機"◐"……	100pts
ミサイル"Å"　浮遊爆弾"＊"……	0 pts
タンク"⌒○⌒"………	80Energy pts
ビーム砲・1発ごと……	−10Energy pts
5分後………	戦闘員＋1

CHECKER FLAG

編：なかなかおもしろいですね。浮遊爆弾もビームで撃てるとよかったなー。



《写真1》さあ，敵領土に侵入したキミの運命は　**《写真2》ビビーッ！敵基地をねらい撃て！**　**《写真3》基地からは誘導ミサイルが発射される**　**《写真4》おっと，浮遊爆弾に当たってしまった**

★名前ギャグシリーズ：みかちゃんが，お坊さんになったんだって？そんなの三日坊主だよ。（大分県中津市・稲益康晴12才）……【**影**：三日坊主が，三日びょうぶに三日坊主の絵を三日じょうずに書いた。く，くるしい—。】

やめるなら[N]キーを押してください。

LAST

キー操作の反応が遅いので，キーはしっかり，そして，それ一つだけを押してください。敵を破壊するときは，ビームがその敵のまん中を通りぬけなければなりません。[2][8]キーは，一度押せば後は自動的に上下します。

SCRAMBLEのプログラム・リスト

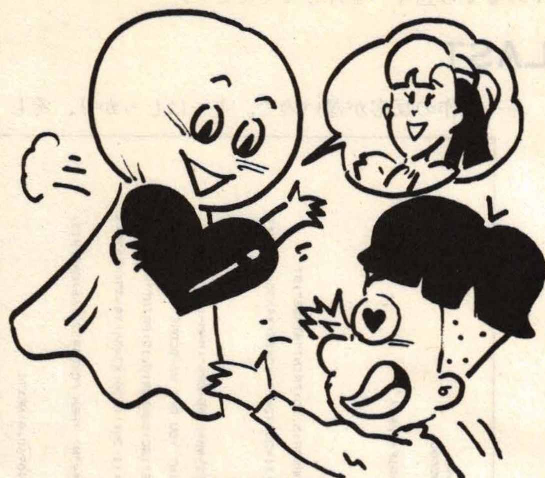
```
10 CONSOLEC40,N:GRAPHI3,C,O3:TEMPO7
20 DIM M$(2),B$(1),C$(2),CR$(1):HI=0:ST=1:GOSUB9000
30 POKE3863.4
40 FOR T=150 TO 50 STEP-1
50 POKE3866,T
60 USR(3860)
65 CURSOR10,5:PRINT"SCRAMBLE SCRAMBLE !!"
70 GET A$:IF A$="O" THEN CURSOR12,10:PRINT"    STAGE";ST;"       ":POKE3863,$30:PO
KE3866,$60:MUSIC"R9":GOTO 95
80 NEXT:CURSOR10,5:PRINT"SCRAMBLE SCRAMBLE"
85 CURSOR12,10:PRINT"AER YOU READY ? "
90 GOTO 30
95 PRINTCHR$(6)
100 MA$=M$(0):X=3:Y=10:Y1=21:Y2=20:Y3=12:Y4=12:X1=20:X2=20:X3=35:X4=35:X5=25:X6
=25:W=0:N=0:S=0:C=0:AY=1:R=0:EN=500:SC=0:M=3:TI$="000000"
200 POKE$952,0:DEF KEY(5)=POKE$952,166↵
210 CURSOR2,0:PRINT"Score.";SC:CURSOR22,0:PRINT"Man.";M:CURSOR2,1:PRINT"Energy.
";EN:CURSOR22,1:PRINT"Time."
300 FORI=1TO39:CURSORI,22:PRINT"▒";:CURSORI,23:PRINT"■";:NEXT
1000 P=0:IFCHARACTER$(X+1,Y+3)="▒"THENW=15:P=1:MA$=M$(2)
1020 CURSOR9,1:PRINTEN;" ":CURSOR28,1:PRINTMID$(TI$,4,1);":";RIGHT$(TI$,2):EN=E
N-1:IFEN<0THENEN=0:W=0
1030 IF(CHARACTER$(X+1,Y)="*")+(CHARACTER$(X+1,Y+1)="*")+(CHARACTER$(X,Y)="*")+
(CHARACTER$(X,Y+1)="*")THEN5000
1040 IFTI$="000300"THENST=2:GOTO4900
1050 IFTI$="000500"THENST=3:GOTO4900
1060 IF(CHARACTER$(20,21)="‾")THENN=1
1070 ONNGOTO4500
1080 IF(RND(1)>.95)*(R=1)THENS=1
1090 ONSGOTO4700
1100 IF(X3=25)*(ST=3)THENY5=Y3:Y6=Y3:C=1
1110 ONCGOTO4800
2000 GETZ$:IF(Z$="4")*(X>3)THENX=X-1
2010 IF(Z$="6")*(X<20)THENX=X+1
2020 IFZ$="5"THENMA$=M$(0)
2023 IFZ$="3"THENMA$=M$(1)
2025 IF(Z$=" ")*(MA$=M$(0))GOTO4000
2028 IF(Z$=" ")*(MA$=M$(1))GOTO4100
2030 W=W-1:IFZ$="2"THENW=0:D=1
2040 IFW<0THEND=1
2050 IF(Z$="8")*(W>0)*(CHARACTER$(X+1,Y+3)="▒")THEND=-1:P=0:MA$=M$(0)
2060 IFP=0THENY=Y+D
2070 CURSOR39,22:PRINT"▒";:CURSOR39,23:PRINT"■";:IFRND(1)>.9THENCURSOR35,22:PRI
NT"     ";:CURSOR35,23:PRINT"     ";
2080 IF(RND(1)<.05)THENCURSOR37,21:PRINT"/‾\";
2090 IF(RND(1)<.15)THENCURSOR39,(RND(1)*18)+2:PRINT"*";
2100 IF(RND(1)>.95)*(W>0)THENCURSOR37,21:PRINT"/o\";
3000 USR($A000)
3010 POSITIONXX*8,YY*8:PATTERN-24,C$(0):POSITIONX*8,Y*8:PATTERN-24,MA$:IFY=21TH
EN5000
3030 YY=Y:XX=X:GOTO1000
4000 MUSIC"-CO+B":LINE(X+2)*8,(Y+1)*8+1,(X+20)*8,(Y+1)*8+1:BLINE(X+2)*8,(Y+1)*8
+1,(X+20)*8,(Y+1)*8+1:EN=EN-10
4010 IF(X3-X<20)*(X3-X>0)*(Y=Y3)*(S=1)THEN POSITIONX3*8,Y3*8:PATTERN-16,CR$(1):
MUSIC"-CORC":POSITIONX3*8,Y3*8:PATTERN-16,C$(1):S=0:X3=35:X4=35:SC=SC+100
4020 CURSOR8,0:PRINTSC
4090 GOTO2030
4100 MUSIC"-CO+B":LINE(X+2)*8,(Y+2)*8,(X-Y+22)*8,176:BLINE(X+2)*8,(Y+2)*8,(X-Y+
22)*8,176:EN=EN-10
4110 IF(CHARACTER$(X-Y+21,21)="‾")THEN CURSORX-Y+21,21:PRINT" ";:POSITION(X-Y+2
1)*8,168:PATTERN-8,CR$(0):MUSIC"-CORC":SC=SC+50:CURSOR8,0:PRINTSC
4120 IF(CHARACTER$(X-Y+21,21)="o")THEN CURSORX-Y+21,21:PRINT" ";:POSITION(X-Y+2
1)*8,168:PATTERN-8,CR$(0):MUSIC"-CORC":EN=EN+80
4130 POSITION(X-Y+21)*8,168:PATTERN-8,C$(2)
4200 GOTO2030
4500 POSITIONX2*8,Y2*8:PATTERN-8,C$(2):IFY1=21THENMUSIC"-#BO"
4510 X1=X1+SGN(X-X1)/3*2
4520 Y1=Y1-1:IFY1=3THENN=0:Y1=21:Y2=20:X1=20:X2=20:GOTO1080
4530 POSITIONX1*8,Y1*8:PATTERN-8,B$(0):X2=X1:Y2=Y1
4540 IF(X1>X-0.5)*(X1<X+2)*(Y1>=Y)*(Y1=<Y+1)THEN5000
4690 GOTO1080
4700 POSITIONX4*8,Y4*8:PATTERN-16,C$(1):IFX3=35THENMUSIC"-#BO+#B"
4710 Y3=Y3+AY:IF(Y3<3)+(Y3>17)+RND(1)<.5THENAY=AY*-1
4720 X3=X3-1:IFX3=2THENS=0:X3=35:X4=35:Y3=12:Y4=12:GOTO1100
4725 POSITIONX3*8,Y3*8:PATTERN-16,T$:X4=X3:Y4=Y3
4730 IF(X3>=X-1)*(X3=<X+1)*(Y3=>Y-1)*(Y3=<Y+1)THEN5000
4790 GOTO1100
4800 POSITIONX6*8,Y6*8:PATTERN-8,C$(2):IFX5=25THENMUSIC"-#BO"
4820 Y5=Y5+SGN(Y-Y5)/3*2
4830 X5=X5-2:IFX5=1THENC=0:X5=25:X6=25:GOTO2000
4835 POSITIONX5*8,Y5*8:PATTERN-8,B$(1):X6=X5:Y6=Y5
4840 IF(Y5>Y-0.5)*(Y5<Y+2)*(X5>=X)*(X5=<X+1)THEN5000
4880 GOTO2000
4900 TEMPO6
4910 MUSIC"R3C5C2F6G#G1#A#G6C4R1C1CC2F6G3#G2FRO#G1F+C2#A7"
4920 GRAPHI3,C:PRINTCHR$(6)
4930 POKE3863,4
4940 FOR T=150 TO 50 STEP-1
4950 POKE3866,T
4960 USR(3860)
4965 CURSOR10,5:PRINT"SCRAMBLE SCRAMBLE !!"
4970 NEXT:CURSOR10,5:PRINT"SCRAMBLE SCRAMBLE":CURSOR15,10:PRINT"STAGE";ST
4980 POKE3863,$30:POKE3866,$60:MUSIC"R7"
4985 MA$=M$(0):X=3:Y=10:Y1=21:Y2=20:Y3=12:Y4=12:X1=20:X2=20:X3=35:X4=35:X5=25:X
6=25:W=0:N=0:S=1:C=0:AY=1:EN=500
4987 IF ST=2 THEN R=1:TI$="000301"
4988 IF ST=3 THEN M=M+1:TI$="000501"
4990 PRINTCHR$(6):TEMPO7:GOTO 210
5000 POSITIONX*8,Y*8:PATTERN-16,CR$(1):MUSIC"+#C2-#B#C-#B-CR6":M=M-1
5010 GRAPHI3,C:PRINTCHR$(6)
5020 IF(M=0)*(SC=>HI) THEN HI=SC:CURSOR10,10:PRINT"YOU GET HI-SCORE";HI:GOTO 51
50
5030 IF M=0 THEN CURSOR10,10:PRINT"YOU GET SCORE";SC:CURSOR10,12:PRINT"HI-SCORE
 IS ";HI:GOTO 5150
5060 MA$=M$(0):X=3:Y=10:Y1=21:Y2=20:Y3=12:Y4=12:X1=20:X2=20:X3=36:X4=35:X5=25:X
6=25:W=0:N=0:S=0:C=0:AY=1:EN=500
5100 GOTO 210
5150 CURSOR10,15:PRINT"ONCE MORE ? ":GET A$:IFA$="N" THEN POKE$952,166:GRAPHI3,
C:PRINTCHR$(6):END
5160 IF A$="Y" THEN ST=1:PRINTCHR$(6):GOTO 30
5200 GOTO 5150
9000 LIMIT$A000:RESTORE:FORI=0TO37:READA:POKEI+40960,A:NEXTI
9010 FORI=0TO3:READA:POKEI+1140,A:NEXTI
9020 DATA219,232,203,255,211,232,14,0,33,82,208,62,1,70,43,112,35,35,60,87
9030 DATA214,40,202,29,160,122,195,13,160,35,12,121,214,25,194,11,160,201
9040 DATA175,195,1,9
9050 REM ------- READ DATA ----------
9060 FOR I=1 TO 48:READ A:M$(0)=M$(0)+CHR$(A):NEXT I
9070 FOR I=1 TO 48:READ A:M$(1)=M$(1)+CHR$(A):NEXT I
9080 FOR I=1 TO 48:READ A:M$(2)=M$(2)+CHR$(A):NEXT I
9090 FOR I=1 TO 32:READ A:T$   =T$   +CHR$(A):NEXT I
9110 FOR I=1 TO 8 :READ A:B$(0)=B$(0)+CHR$(A):NEXT I
9120 FOR I=1 TO 8 :READ A:B$(1)=B$(1)+CHR$(A):NEXT I
9130 FOR I=1 TO 8 :READ A:CR$(0)=CR$(0)+CHR$(A):NEXT I
9140 FOR I=1 TO 32:READ A:CR$(1)=CR$(1)+CHR$(A):NEXT I
9170 FOR I=1 TO 48:       C$(0)=C$(0)+CHR$(0):NEXT I
9180 FOR I=1 TO 32:       C$(1)=C$(1)+CHR$(0):NEXT I
9190 FOR I=1 TO 8 :       C$(2)=C$(2)+CHR$(0):NEXT I
9200 RETURN
9230 REM ------- No 0
9240 DATA7,15,31,31,57,54,247,251,231,223,231,254,189,29,14,7,3,7,14,30,30,14,3
,1
9250 DATA128,96,16,136,200,232,112,96,255,244,255,0,0,128,192,96,96,96,192,128,
128,192,96,176
9290 REM ------- No 1
9300 DATA7,15,31,31,57,54,247,251,247,251,253,254,189,29,14,7,3,7,14,30,30,14,3
,1
9310 DATA128,96,16,136,200,232,112,96,192,224,240,248,100,170,209,104,100,96,19
2,128,128,192,96,176
9320 REM ------- No 2
9330 DATA7,15,31,31,57,54,247,251,231,223,231,253,222,15,3,0,0,0,0,0,0,0,0,0
9340 DATA128,96,16,136,200,232,112,96,255,244,255,128,96,144,232,244,52,116,232
,208,232,244,242,125
9350 REM ------- TEKI
9360 DATA3,7,31,63,47,71,71,131,131,71,71,47,63,31,7,1
9370 DATA128,224,248,236,244,246,255,255,255,254,246,228,204,56,224,192
9410 REM -------BOMB  No 0
9420 DATA24,60,52,60,52,60,126,231
9430 REM ------- No 1
9440 DATA1,3,127,254,214,127,3,1
9450 REM ------ CRUSH 8
9460 DATA169,219,86,181,107,154,110,60
9470 REM ------ CRUSH 16
9480 DATA 0,65,37,18,20,43,21,51,205,26,36,21,27,36,64,1
9490 DATA 128,2,36,216,168,36,88,179,204,168,212,40,72,164,130,0
```

★最近はやりの「ナンパ」という言葉は「ナムコ」と「電波新聞社」との複合語だということは，まだ誰も知らない。（東京都大田区・鈴木隆浩15才）……【影：ナンパった人には，DEMPAマイコンソフトを…なんちゃって。】

MZ−2200(1Z002)用

愛・旅立ち

吉村朋之



お 話

「法一。私，死ぬほどの恋をしてみたいわ」と，ユキが言いました。

内 容

そこで法一は，ハートをつかまえて，マコトのところへ行かなくては…。しかし，平家の亡霊がおそってきます。それにここは，平家ゆかりの土地なので，地中にも霊がいます。近く（上下左右）にいると，反応して音が鳴るので逃げてください。操作方法は，テン・キーの[8][2][4][6]です。

プログラム

グラフィックに凝ったので，見ていて楽しいと思います。全部で4面あります。4面でGAME OVERとなります。キャラクタが通ると，地中の霊が見えてしまいますがヒントにもなります。また，いきなり死んでもおこらないように。

《第1表》変数表

自分の座標	X，Y
亡霊の座標	TX，TY　UX，UY
ハートの座標	HX，HY

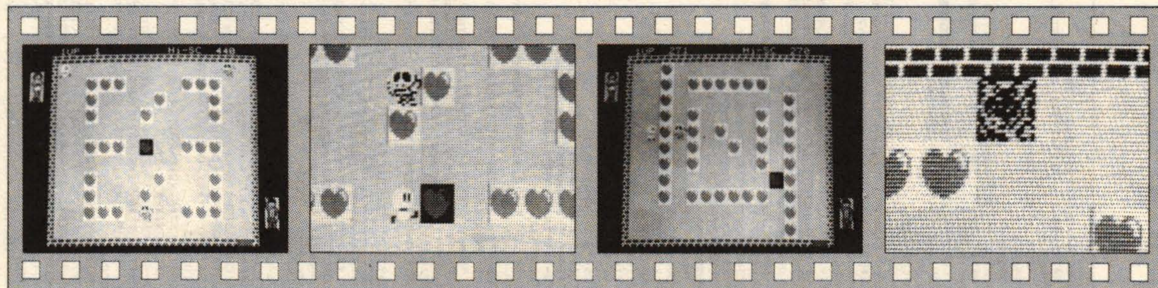
CHECKER FLAG

編：うわー，かわいいキャラクターがゲームをさらに楽しくしてますね。

Dr.D：そうだな。プログラムのほうも，ちょっと長いが，うまくまとまってるな。85年2月号の移植テク「追いかけゲームの作りかた」に忠実に作られている。感心，感心。好評のプログラム・クッキングだが，実際このように，参考にして作ったゲームが送られてくるとは，うれしいことだな。

影：みんなー。ますますガンバっていこー。

◆
◆



《写真1》法一はマコトにハートを運べるか
《写真2》よし，もう一息。ハートも動き回るぞ
《写真3》2面の画面。4面まであるぞ
《写真4》おっと，亡霊につかまってしまった

★つぐ美さんは，何人いるんですか？（愛知県北設楽郡・安藤利和11才）……【編：なんでしょうね，この質問は。影：んー。異状繁殖(いじょうはんしょく)してるとでも思ってんじゃないか？つぐ美：私は人間です。影：ゾウリムシじゃなかったな。】

```
 10 REM ------------- SHYOKI
 20 CLR:PRINTCHR$(6):CONSOLE C40,GN,R:GRAPHC7,I1,I2,I3,O123:BOX[7,W1]0,0,319,199
,F7:CURSOR 6,12:PRINT"—— Love ♥ Departure ——":CCOLOR7,1:COLOR@07
 30 MUSIC"+A5":BOX[7,W1] 0,0,319,199,F7:FOR I=0 TO 159:BLINE[7,W1]159-I,0,159-I,
199:BLINE[7,W1]160+I,0,160+I,199:NEXT I
 40 DIM HO$(4,2),YM$(4,3):C=1:HO=3:MEN=0:SC=0:HSC=0:MUSIC"+C3+D+#D4+#D1+#D4+#D1+
F4+#D1+D4+C1+C5G+C#A#G4+C1B4+C1+D4+C1B4#G1G7R5":TEMPO 7
 50 REM --------------- CHARACTER READ
 60 FOR I=1TO4:FOR J=1 TO 2:FOR K=1 TO 32:READ A:HO$(I,J)=HO$(I,J)+CHR$(A):NEXT
K:NEXT J:NEXT I
 70 FOR I=1 TO 4:FOR J=1 TO 3:FOR K=1 TO 32:READ A:YM$(I,J)=YM$(I,J)+CHR$(A):NEX
T K,J,I
 80 FOR I=1 TO  8:READ A:LE$=LE$+CHR$(A):NEXT I
 90 FOR I=1 TO 32:READ A:HE$=HE$+CHR$(A):NEXT I
 100 FOR I=1 TO 32:READ A:BA$=BA$+CHR$(A):NEXT I
 110 CONSOLE N:CCOLOR7,0
 150 REM ------------ GAMEN
 160 X=5:Y=2:TX=31:TY=2:UX=17:UY=22:HX=17:HY=12:R=1
 170 PRINTCHR$(6):GRAPH C7,I1,I2,I3,O123
 180 FOR I=4 TO 33:POSITION I*8,8: PATTERN[2,WO]-8,LE$:POSITION I*8,192:PATTERN[
2,WO]-8,LE$:CURSORI,1:PRINT"■";:CURSOR I,24:PRINT"■";:NEXT I
 190 FOR I=1 TO 24:POSITION 32,I*8:PATTERN[2,WO]-8,LE$:POSITION 264,I*8:PATTERN[
2,WO]-8,LE$:CURSOR4,I:PRINT"■";TAB(33);"■";:NEXT I
 200 BOX[5,WO]40,16,264,192,F5
 210 FOR I=2 TO 22 STEP 2:Q=1:READ A$:FOR J=5 TO 31 STEP 2:CL$=MID$(A$,Q,1)
 220 IF CL$<>"1" GOTO 240
 230 POSITION J*8,I*8:PATTERN [1,WO]-16,HE$:CURSOR J,I:PRINT"■■⇕⇔■■"
 240 Q=Q+1:NEXT J,I:BOX[2,WO] 248,193,264,199,F4
 250 FOR I=0 TO 1
 260 POSITION 8,24+I*16:PATTERN[2,WO]-16,YM$(I+1,1):POSITION 8,24+I*16:PATTERN[4
,W1]-16,YM$(I+1,2):POSITION 8,24+I*16:PATTERN[1,W1]-16,YM$(I+1,3)
 270 POSITION280,152+I*16:PATTERN[2,WO]-16,YM$(I+3,1):POSITION280,152+I*16:PATTE
RN[4,W1]-16,YM$(I+3,2):POSITION280,152+I*16:PATTERN[1,W1]-16,YM$(I+3,3):NEXT I
 300 REM ------------ ONRYO--
 310 FOR I=1 TO 8
 320 GX=INT(RND(1)*14+1):GY=INT(RND(1)*11+1)
 330 IF (CHARACTER$(GX*2+4,GY*2+1))="■" THEN 320
 340 GX=GX*2+4:GY=GY*2+1:CURSOR GX-1,GY:PRINT"++":CURSOR GX-1,GY-1:PRINT"++"
 350 NEXT I
 360 MUSIC"CODEFGAB+C":X=5:Y=2:TX=31:TY=2:UX=17:UY=22:HX=17:HY=12
 370 CURSOR 5,0:PRINT"1UP ";SC:CURSOR 21,0:PRINT"Hi-SC ";HSC:IF SC>HSC THEN HSC=
SC
 400 REM ------------ MOVE HOUICHI
 410 POSITION X*8,Y*8:PATTERN[5]-16,HO$(C,1):POSITION X*8,Y*8:PATTERN[2,W1]-16,H
O$(C,2)
 420 IF CHARACTER$(X,Y)="+" THEN CURSOR X,Y:PRINT"  ⇕⇔  ":GOSUB 1100:ON HO+1 GO
TO 900,360,360
 430 DX=0:DY=0:POKE$952,0:GET K$:POKE$952,166:IF K$="" THEN 520
 450 IF (K$="2")*(CHARACTER$(X,Y+2)<>"■")THEN C=1:DX=0:DY=2
 460 IF (K$="4")*(CHARACTER$(X-1,Y)<>"■")THEN C=2:DX=-2:DY=0
 470 IF (K$="6")*(CHARACTER$(X+2,Y)<>"■")THEN C=3:DX=2:DY=0
 480 IF (K$="8")*(CHARACTER$(X,Y-1)<>"■")THEN C=1:DX=0:DY=-2
 490 BOX[5,WO]X*8,Y*8,X*8+15,Y*8+15,F5:X=X+DX:Y=Y+DY
 500 POSITION X*8,Y*8:PATTERN[5,WO]-16,HO$(C,1)
 510 POSITION X*8,Y*8:PATTERN[2,W1]-16,HO$(C,2)
 520 IF (X=HX)*(Y=HY)*(HE=0) THEN HE=1:SC=SC+50:MUSIC"CODEFGAB+C"
 530 IF (CHARACTER$(X+2,Y)="+")+(CHARACTER$(X-1,Y)="+")+(CHARACTER$(X,Y+2)="+")+
(CHARACTER$(X,Y-1)="+") THEN MUSIC"EO"
 550 REM ------------ MOVE HEIKE--
 560 POSITION TX*8,TY*8:PATTERN[5]-16,HO$(4,1):POSITION TX*8,TY*8:PATTERN[2,W1]-
16,HO$(4,2)
 570 POSITION UX*8,UY*8:PATTERN[5]-16,HO$(4,1):POSITION UX*8,UY*8:PATTERN[2,W1]-
16,HO$(4,2)
 580 N1=0:N2=0:D1=0:D2=0:N1=2*(SGN(X-UX))*INT(RND(1)*(1/R+1)):N2=2*(SGN(Y-UY))*I
NT(RND(1)*(1/R+1))
 590 D1=2*(SGN(X-TX))*INT(RND(1)*(1/R+1)):D2=2*(SGN(Y-TY))*INT(RND(1)*(1/R+1))
 600 IF (CHARACTER$(TX+D1,TY+D2)="■")+(TX+D1<5)+(TY+D2<2)THEN D1=0:D2=0
 610 IF (CHARACTER$(UX+N1,UY+N2)="■")+(UX+N1<5)+(UY+N2<2)THEN N1=0:N2=0
 620 BOX[5,WO]TX*8,TY*8,TX*8+15,TY*8+15,F5:TX=TX+D1:TY=TY+D2
 630 POSITION TX*8,TY*8:PATTERN[5,WO]-16,HO$(4,1)
 640 POSITION TX*8,TY*8:PATTERN[2,W1]-16,HO$(4,2)
 650 BOX[5,WO]UX*8,UY*8,UX*8+15,UY*8+15,F5:UX=UX+N1:UY=UY+N2
 660 POSITION UX*8,UY*8:PATTERN[5,WO]-16,HO$(4,1)
 670 POSITION UX*8,UY*8:PATTERN[2,W1]-16,HO$(4,2)
 680 IF ((TX=X)*(TY=Y))+((X=UX)*(Y=UY)) GOSUB 1110:ON HO+1 GOTO 900,360,360
 700 REM------------ MOVE HEAT--
 710 IF HE=1 THEN 800
 720 POSITION HX*8,HY*8:PATTERN[2,WO]-16,HE$
 730 M1=(INT(RND(1)*3)-1)*2:M2=(INT(RND(1)*3)-1)*2
 740 IF ((CHARACTER$(HX+M1,HY))="■")+(HX+M1<5) THEN M1=0
 750 IF ((CHARACTER$(HX,HY+M2))="■")+(HY+M2<2) THEN M2=0
 760 IF (M1<>0)*(M2<>0) THEN M1=0
 780 BOX[5]HX*8,HY*8,HX*8+15,HY*8+15,F5:HX=HX+M1:HY=HY+M2
 790 POSITION HX*8,HY*8:PATTERN[2,WO]-16,HE$
 800 REM ------------ MEN CLR & DEMO
 810 SC=SC+1:IF (HE<>1)+(X<>31)+(Y<>22) THEN 370
 820 SC=SC+50:MEN=MEN+1:ON MEN GOTO 1010,1010,1010
 830 PRINTCHR$(6):GRAPHC7,O123:BOX[5] 24,96,288,128,F5:FOR H=24 TO 136 STEP 8:FO
R I=0 TO 1
 840 POSITION H,96+I*16:PATTERN[2,WO]-16,YM$(I+1,1):POSITION H,96+I*16:PATTERN[4
,W1]-16,YM$(I+1,2):POSITION H,96+I*16:PATTERN[1,W1]-16,YM$(I+1,3)
 850 POSITION 296-H,96+I*16:PATTERN[2,WO]-16,YM$(I+3,1):POSITION 296-H,96+I*16:P
ATTERN[4,W1]-16,YM$(I+3,2):POSITION 296-H,96+I*16:PATTERN[1,W1]-16,YM$(I+3,3)
 860 NEXT I:NEXT H:BOX[0,WO]24,96,136,128,F0:BOX[0,WO]176,96,312,128,F0:RESTORE
30080
 870 FOR I=1 TO 14:READ Z,A$:CURSOR 12,6+I:PRINT SPACE$(Z);A$:NEXT I
 880 TEMPO 5:FOR I=1 TO 2:MUSIC"+C7G7E7C7D4D1G3G3E5C5D4D1G3G3E5C5":NEXT I
 890 FOR I=1 TO 7:FOR N=1 TO 300:CCOLOR I,0:NEXT N:NEXT I:GOTO 1030
 900 REM --------------- ALL DIE --
```

- 初期設定とオープニング（10〜40）
- キャラクタの読み込み（50〜110）
- 画面の外ワクを描く（150〜200）
- 画面の中を描く（210〜250）
- 怨霊の設定（300〜370）
- 法一の移動（400〜510）
- ハートを取ったか（520）
- 近くに怨霊があるか（530）
- 平家の移動（550〜670）
- つかまえたか（680）
- ハートの移動（700〜790）
- すべての面をクリアしたときのデモ（810〜890）

★徳島県には影さんみたいな駅がある。その名も大歩危（おおぼけ）という。（広島県福山市・PB-HIRO）……【**編**：全国には，変わった地名や駅名があるんですよね。**影**：他にどんなのがあるんだ。みんな教えてくれー。】

MZ-2200

```
 910 CONSOLEC80:GRAPHC7,0123:FOR I=0 TO 1
 920 POSITION 144,96+I*16:PATTERN[2,W0]-16,YM$(I+3,1):POSITION 144,96+I*16:PATTE
RN[4,W1]-16,YM$(I+3,2):POSITION 144,96+I*16:PATTERN[1,W1]-16,YM$(I+3,3)
 930 NEXT I:CURSOR 30,11:PRINT"ｺﾛｽﾝﾅﾗ ｵﾚｦ ｺﾛｾ!!":TEMPO 5:MUSIC"C5F6F3F5A5G6F3G5A
5F5F5A5+C5+D8+D5+C6A3A5F5G6F3G5A5F6D3D5C5F8":TEMPO 7
 940 CURSOR 70,24:PRINT"REPLAY ?!"
 950 GET G$:IF G$="Y"THEN CONSOLEC40:RESTORE 30000:HO=3:MEN=0:SC=0:GOTO 150
 960 IF G$="N" GOTO1030
 970 GOTO 950
 1000 REM -------------- MEN CLR --
 1010 PRINTCHR$(6):GRAPHC7,0123:FOR I=0 TO 80 STEP 3:LINE[MEN+3]0+I,0+I,0+I,199-
I,319-I,199-I,319-I,0+I,0+I,0+I:NEXT I
 1020 CURSOR 10,11:PRINT"Challenge⇩⇔the⇩⇔Next Stage":FORI=1 TO 10000:NEXT I:HE=0
:GOTO 150
 1030 CCOLOR@:PRINTCHR$(6):CURSOR 18,12:PRINT"END":RESTORE30100:FOR I=1 TO 43:RE
AD A$:GOSUB1130:IFA$="*"THEN A$=" "
 1040 CURSOR 5,24:PRINTA$:NEXT I
 1050 FOR I=0 TO 160:LINE[7]I,0,I,199:LINE[7]319-I,0,319-I,199:NEXT I:PRINTCHR$(
6):GRAPHC7:CURSOR 16,12:PRINT"THE END":CCOLOR7,0:END
 1100 REM --- DIE ---
 1110 POSITION X*8,Y*8:PATTERN[3,W0]-16,BA$:MUSIC"-B0+C0-B0+C0-B0+C0R9":BOX[5,W0
]X*8,Y*8,X*8+16,Y*8+16,F5:HO=HO-1:HE=0
 1120 BOX[5]TX*8,TY*8,TX*8+15,TY*8+15,F5:BOX[5]UX*8,UY*8,UX*8+15,UY*8+15,F5:BOX[
5]HX*8,HY*8,HX*8+15,HY*8+15,F5:RETURN
 1130 FORK=0TO500:NEXTK:RETURN
 9990 REM ------------ HOUICHI--
 10000 DATA 255,255,255,255,255,255,255,255,255,252,255,255,255,255,241,241,255,
255,255,95,95,95,255,255,255,63,255,255,255,255,143,143
 10010 DATA 0,7,15,31,31,31,31,31,15,3,3,7,15,31,15,14,0,224,240,88,88,88,248,24
8,240,192,192,224,224,224,240,112
 10020 DATA 255,255,255,255,250,250,250,255,255,255,252,159,159,135,255,255,255,
255,255,255,255,255,255,255,255,255,63,255,255,227,243,243
 10030 DATA 0,0,7,15,26,26,26,31,31,15,3,103,111,127,3,0,0,0,224,240,248,248,248
,248,248,240,192,192,240,252,204,12
 10040 DATA 255,255,255,255,255,255,255,255,255,255,252,255,255,199,207,207,255,
255,255,255,95,95,95,255,255,255,63,249,249,225,255,255
 10050 DATA 0,0,7,15,31,31,31,31,31,15,3,3,15,63,51,48,0,0,224,240,88,88,88,248,
248,240,192,230,246,254,192,0
 10060 REM ------------ HEIKE--
 10100 DATA 255,255,242,226,226,231,127,246,127,224,175,210,253,252,249,254,255,
255,63,27,27,24,246,238,157,95,227,15,175,71,191,227
 10110 DATA 7,31,50,34,162,167,63,150,31,64,45,0,5,4,1,14,224,240,56,26,27,24,24
2,242,156,76,224,8,168,64,28,0
 14900 REM ------------- YUKI--
 15000 DATA 0,0,0,0,1,2,7,3,3,7,15,31,27,30,13,3,0,0,0,0,192,192,240,224,192,240
,248,252,236,248,208,224
 15010 DATA 252,248,246,245,235,238,239,247,251,241,225,193,203,222,236,242,31,1
43,55,215,235,219,251,119,239,199,227,161,41,59,23,47
 15020 DATA 252,251,240,242,228,227,224,240,250,247,239,222,208,192,224,242,31,1
11,135,39,83,99,3,7,15,55,251,221,5,3,199,239
 15090 REM ------------ YUKI ][--
 15100 DATA 3,7,15,7,3,3,1,1,1,3,3,6,0,1,8,4,240,248,240,176,176,160,160,192,160
,224,96,96,64,0,64,48
 15110 DATA 251,247,239,247,251,251,253,253,253,251,251,246,246,237,204,132,247,
251,247,183,183,175,175,207,175,239,111,111,111,111,103,31
 15120 DATA 251,247,232,242,248,248,253,252,252,248,248,240,240,225,200,132,247,
251,247,7,7,15,15,15,15,15,15,15,15,15,71,51
 19000 REM ------------- MAKOTO--
 20000 DATA 0,21,118,114,21,11,15,15,15,7,7,1,3,3,3,3,0,0,128,160,80,80,240,224,
224,192,128,64,192,192,192,192
 20010 DATA 200,176,112,96,0,11,15,13,15,4,135,129,194,194,226,226,255,31,15,7,7
,87,247,239,239,71,131,65,65,192,64,64
 20020 DATA 200,128,0,96,96,98,102,96,96,112,184,184,218,218,234,234,255,31,15,7
,7,71,199,15,15,7,59,125,93,222,86,86
 20090 REM ------------- MAKOTO ][-
 20100 DATA 3,3,3,3,0,0,0,0,0,0,0,0,30,62,67,198,198,198,206,14,12,0,0,0,0,0,0
,0,112,120,120
 20110 DATA 226,226,226,224,192,192,192,192,224,224,224,224,224,192,0,0,70,70,70
,14,14,13,3,3,7,7,7,7,7,7,1,1
 20120 DATA 234,234,234,235,216,219,219,195,230,238,238,238,238,192,0,0,80,80,80
,208,16,209,219,195,103,119,119,119,119,7,1,1
 20500 DATA 0,247,247,247,0,223,223,223
 20510 DATA 0,0,28,62,127,127,127,127,127,63,63,31,15,3,0,0,0,0,112,200,228,244,
244,252,252,248,248,240,224,128,0,0
 20520 DATA 128,103,59,116,56,102,64,202,80,104,62,183,92,103,32,20,3,206,188,25
,88,54,12,77,148,20,110,89,182,231,238,114
 30000 DATA "0000000000000","0011100011100","0010000100010","0010001000010",
"0000000000000","0011100011100","0000000000000","0010000100010"
 30010 DATA "0010001000010","0011100011100","0000000000000"
 30020 DATA "0010000000000","0010111110000","0010000000100","0010100001010",
"0010101001010","0010100101010","0010100001010","0010000000010"
 30030 DATA"0010111110100","0000000000100","0000000000100"
 30040 DATA"0000000000000",0000000000000",0100101001001",0100101001001","010
0101001001"0100100001001","0100100101001","0100100101001"
 30050 DATA"0100100101001","0000000000000","0000000000000"
 30060 DATA"0000000000000","0001000001000","0001010010100","0110010010011","
0000010010000","0000010010000","0000010010000","0110010010011"
 30070 DATA"0001010010100","0001000001000"0000000000000"
 30080 DATA 3,"♥♥♥   ♥♥♥",2,"♥♥♥♥♥ ♥♥♥♥♥",1,"♥♥   ♥♥♥   ♥♥",0,"♥♥     ♥     ♥♥",
0,"♥♥           ♥♥",0,"♥♥             ♥♥",0,"♥♥             ♥♥",1,"♥♥           ♥♥"
 30090 DATA 2,"♥♥        ♥♥",3,"♥♥      ♥♥",4,"♥♥    ♥♥",5,"♥♥ ♥♥",6,"♥♥♥    HAPPY E
ND!",7,"♥"
 30100 DATA <STAFF>,Programer POP Yoshimura,*,Music By Hiroshi,*,C.G. H.Masuda &
 Konami,*,Produced By Yoshimura Soft,*,++++++++++++ DEMPA,*,<CAST>
 30110 DATA MAKOTO-- TOURU Kun,*,YUKI---- TOURU'S G.F,*,HOUICHI- TERUTERU Kun,*,
HEIKE--- HONE ROCK!,*,*,*,*,*,*,*,*,*,*,*,*,*,*,*,*,*,*,*,*,*,*,*,*,*,*,*
```

(910–970) みんな死んだときのデモ

(1000–1020) 1面クリアするごとのデモ

(1030–1050) エンディング

(30000–30070) 画面データ

(30080–30110) デモ用のデータ

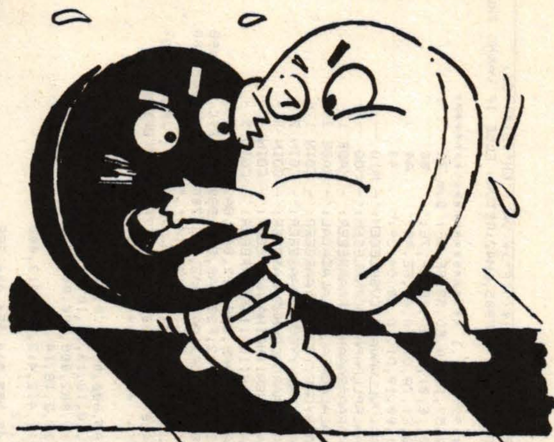
★ぼくの家にゴミあさりにくるのは影さんでしょう？（神奈川県鎌倉市・**中山智雄11才**）……【**編**：それはちがうんじゃないかな？影さんの場合，駅専門だもの。**影**：そう，今日はどの駅に泊まろうかな？なんて，何を言わせるんだ。】

PASOPIAT/5/(7)用

MIG and MOG

(ミグとモグ)

宮本　一宏



●はじめに

これはベーマガ5月号X1用の「MIG and MOG」の移植です。画面も3面ほど追加してあります。

●あそびかた

操作方法は，テン・キーの⑧②④⑥で，ミグ(紫)を上下左右に動かします。モグ（黄）はそれと逆の方向に動きます。オセロのようにミグとモグでコマをはさんで，ひっくり返してください。

また，スペース・キーを押すと，2人が各面の最初にいた位置に1面につき2回もどります。なお，SHIFT＋Ⓖで強制面クリアです。

STEPの数が0になると，ゲーム・オーバーです。

●プログラムについて

メイン・ルーチンは，X1用とほとんど同じですが，グラフィックの部分だけマシン語を使っています。

CHECKER FLAG

編：X1からの移植だそうですが，画面も3面追加してるわりには，すっきりとまとまったプログラムですね。

Dr.D：そうだな。サブルーチン群のところは540行でMUSIC，550～560行でキャラクタの表示。570～580行は，マシン語を16進から2進数に変えているようだ。



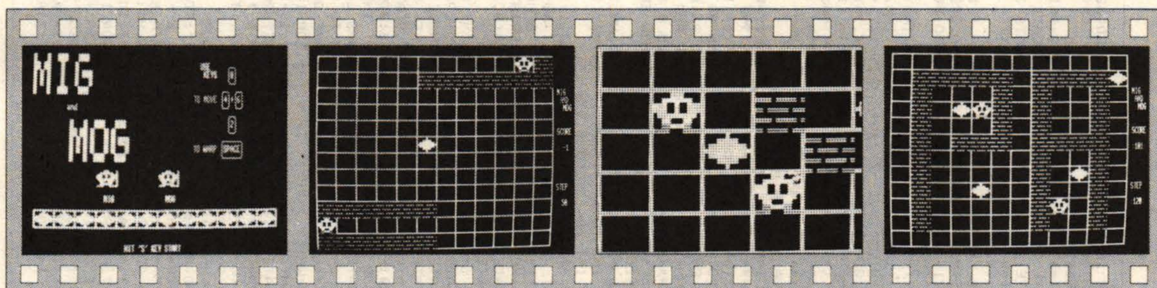
by NRO

評…どさくさにまぎれて，影さんらしい(編)



by 佐藤すえん

評…しっかりしてるつぐ美ちゃんでした(編)



《写真1》デモ画面。Ⓢキーを押してスタート

《写真2》1面です。ステップ数が決まってます。

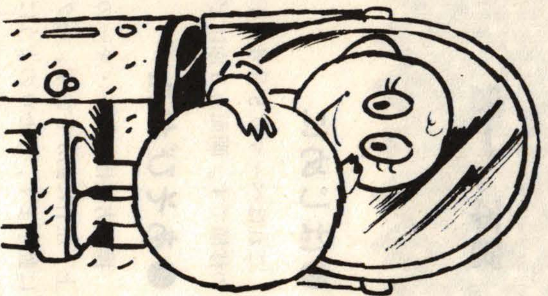
《写真3》やった。コマをはさんでひっくり返せ

《写真4》こんな画面も…。むずかしそー

★四国は愛媛に転校した，小野　宏，元気かー。夏休みにでも，こっちにこいよ。待ってるぜー。(宮城県日向市・竜，松，長)……【編：そういえば，島流しにあった影さん，元気かなー。影：私はここに…ムムッ。一同：元気かなー。】

MIG and MOGのプログラム・リスト

```
10 CLEAR ,&HDFFF:DEFINT A-Z:DIM SO(62),B$(24),DD$(15):GOSUB 600
20 WIDTH 80:SCREEN 1:FOR I=0 TO 7:C$(I)=CHR$(248+I):NEXT:GOTO 370
30 CLS:RESTORE 900:NN=0:SC=0:MU=0
40 FOR I=13 TO 15:LOCATE 60+I,I-8:PRINT C$(I-8)+DD$(I):NEXT:GOTO 290
50 LOCATE 74,10:PRINT "SCORE":LOCATE 74,12:PRINT USING ":###:";SC
60 LOCATE 74,17:PRINT "STEP":LOCATE 74,19,0:PRINT USING ":###:";TI
70 FOR I=0 TO 1:P=I:GOSUB 550:NEXT
80 '************************  ﾒｲﾝ    ******************************
90 GOSUB 540:S$=INPUT$(1):IF S$=" " THEN 210
100 IF S$="G" THEN NM=1:TI=0:GOTO 270
110 TI=TI-1:IF TI<0 THEN EE=0:GOTO 500
120 FOR I=0 TO 1
130 ZX=(((S$="4")-(S$="6"))*2)*((I=0)-(I=1)):ZX=((X(I)+ZX(24)*(X(I)+ZX)-2))*ZX
140 ZY=(((S$="8")-(S$="2"))*2)*((I=0)-(I=1)):ZY=((Y(I)+ZY(24)*(Y(I)+ZY)-2))*ZY
150 IF POINT((X(I)+ZX)*6+7,(Y(I)+ZY)*4+5)<>0 THEN ZX=0:ZY=0
160 P=2:GOSUB 550:X(I)=X(I)+ZX:Y(.)=Y(I)+ZY:P=I:GOSUB 550:NEXT
170 KX=ABS(X(0)-X(1)):KY=ABS(Y(0)-Y(1))
180 IF ((KX=4)*(KY=4))+((KX=4)*(KY=0))+((KX=0)*(KY=4)) THEN 240
190 LOCATE 74,19:PRINT USING ":###:";TI;:GOTO 90
200 '***********************   ﾜｰﾌﾟ    ******************************
210 WA=WA-1:IF WA<0 THEN 110
220 FOR I=0 TO 1:P=2:GOSUB 550:X(I)=FX(I):Y(I)=FY(I):NEXT:GOTO 70
230 '*********************** ﾒﾝ ｸﾘｱ ? ********************************
240 X=(X(0)+X(1))*1.5+2:Y=(Y(0)+Y(1))/2+2
250 IF POINT(X*2+3,Y*4-4)<>7 THEN 90
260 FOR P=5 TO 8:GOSUB 560:SOUND P*10,5:NEXT
270 NM=NM-1:IF NM>0 THEN 70 ELSE FOR I=42 TO 62:SOUND SO(I),5:NEXT
280 '*********************** ﾒｲﾛ ｦ ﾂｸﾙ ********************************
290 SC=SC+TI:NN=NN+1:IF NN>13 THEN EE=2:GOTO 500
300 LINE(1,3)-(145,99),4,B
310 READ FX(0),FY(0),FX(1),FY(1),NM,TI:FOR I=1 TO NM:READ AX(I),AY(I):NEXT
320 FOR I=0 TO 1:X(I)=FX(I):Y(I)=FY(I):NEXT:WA=2
330 FOR I=1 TO 12:GOSUB 570
340 FOR J=1 TO 12:H=VAL(MID$(B$,J,1)):P=H+2:X=J*6-4:Y=I*2:GOSUB 560
350 NEXT J,I:FOR I=1 TO NM:X=AX(I)*3+2:Y=AY(I)+2:P=4:GOSUB 560:NEXT:GOTO 50
360 '***********************    DEMO     ******************************
370 CLS:FOR I=0 TO 4:LOCATE 2,I:PRINT C$(4)+DE$(6,I)+DE$(7,I)
380 LOCATE 13,I+8:PRINT C$(5)+DE$(8,I)+DE$(9,I):NEXT
390 LOCATE 12,6:PRINT C$(6)+"and"
400 FOR Y=1 TO 12:LOCATE 57,Y:PRINT C$(6)+DD$(Y):NEXT
410 LOCATE 51,1:PRINT C$(5)+"USE":LOCATE 52,2:PRINT C$(5)+"KEYS"
420 LOCATE 49,5:PRINT C$(4)+"TO MOVE":LOCATE 49,11:PRINT C$(4)+"TO WARP"
430 LOCATE 30,23:PRINT "HIT 'S' KEY START":LINE(7,75)-(151,83),4,B
440 Y=15:FOR P=0 TO 1:X=41-P*18:LOCATE X+1,17:PRINT DD$(15-P*2):GOSUB 560:NEXT
450 Y=20:P=4:FOR X=5 TO 71 STEP 6:GOSUB 560:NEXT
460 GOSUB 540:S$=INKEY$:IF S$="S" THEN 470 ELSE IF S$="s" THEN 480 ELSE 460
470 LOCATE 22,22:PRINT "PUSH 'CAPS LOCK' ONLY A TIME":GOTO 460
480 FOR X=5 TO 71 STEP 6:FOR P=5 TO 8:GOSUB 560:SOUND P*10,5:NEXT P,X:GOTO 30
490 '*********************** GAME OVER ******************************
500 CLS:WHILE INKEY$<>CHR$(13):FOR I=0 TO 4:LOCATE 9,I+3
510 PRINT C$(INT(RND*7+1))+DE$(0,I)+DE$(1,I)+DE$(EE+2,I)+DE$(EE+3,I):NEXT
520 LOCATE 25,16,1:PRINT "HIT 'RETURN' KEY TO REPLAY":WEND:GOTO 370
530 '####################### ｻﾌﾞﾙｰﾁﾝ ｸﾞﾝ ##############################
540 MU=(MU+1) MOD 42:SOUND SO(MU),10:RETURN
550 X=X(I)*3+2:Y=Y(I)+2
560 AD=&HF000:CALL AD(X,Y,P):RETURN
570 READ H$:HH=VAL("&H"+H$):B$="":FOR K=11 TO 0 STEP -1
580 B$=B$+RIGHT$(STR$(SGN(HH AND 2^K)),1):NEXT:RETURN
590 '*********************** DATA ﾖﾐｺﾐ ******************************
600 FOR AD=&HF000 TO &HF03F:READ H$:POKE AD,VAL("&H"+H$):NEXT:FOR I=0 TO 24
610 B$(I)=MID$("000102030406071011142022243032333444606264667174 77",I*2+1,2)
620 NEXT:FOR PT=0 TO 8:READ H$:FOR I=1 TO 48
630 POKE &HDFFF+&H100*PT+I,VAL("&H"+B$(ASC(MID$(H$,I,1))-65)):NEXT I,PT
640 FOR I=0 TO 9:FOR J=0 TO 4:GOSUB 570:FOR L=1 TO 12
650 DE$(I,J)=DE$(I,J)+CHR$(32+103*VAL(MID$(B$,L,1))):NEXT L,J,I
660 FOR I=1 TO 15:READ DD$(I):NEXT:READ S$
670 FOR I=0 TO 62:S1$=MID$(S$,I+1,1):SO(I)=-(S1$<>"F")*(VAL("&H"+S1$)+36)
680 NEXT:V=PEEK(&HFFFB):IF V=&H58 THEN POKE &HF005,&H42:RETURN ELSE IF V=&HC THE
N RETURN ELSE END
690 '*************** DATA (ﾏｼﾝｺﾞ,ｷｬﾗｸﾀ etc.) ***********************
700 DATA 66,1A,6F,0A,CD,64,0A,C6,E0,57,1E,00,ED,53,FE,EF:'Sum 7C
710 DATA 11,02,06,D5,E5,06,00,0E,80,1E,01,E5,2A,FE,EF,7E:'     00
720 DATA 23,22,FE,EF,E1,E5,CD,2B,00,E1,78,C6,10,47,FE,40:'     A4
730 DATA 20,E5,23,15,20,DF,E1,11,51,00,19,D1,1D,20,D4,C9:'     43
740 DATA AAVVAVSSVVFFSVAAASVVEEUUFAALVVLLVAVAVFTCVSKLEEEM:'- MIG ----
750 DATA AAPPAPNNPPDDNPAAANPPEEQQDAALPPLLPAPAPDOCPNKLEEEM:'- MOG ----
760 DATA AAAAAAAAAAAAAAAAAAAAEEEEAAARAAARAAARAAARAAAREEER:'- KABE 1 -
770 DATA ALALALACACALALALALACACALALALALACACALALALALACACAL:'- KABE 2 -
780 DATA AAGYAGYYGYYYAYYYAAYYEEEXGAARYGARYYGRYYARYAAREEER:'- COIN 1 -
790 DATA AAAAAGYYYYYYHWWWAAAAEEEEAAARYGARYYYRWWHRAAAREEER:'- COIN 2 -
800 DATA AAAAAAAAGGGGHHHHAAAAEEEEAAARAAARGGGRHHHRAAAREEER:'- COIN 3 -
810 DATA AAAAAGWWIIIIAHIIAAAAEEEEAAARWWGRIIHRIHARAAAREEER:'- COIN 4 -
820 DATA AABIABIIBIIIAIIIAAIIEEEJBAARIBARIIBRIIARIAAREEER:'- COIN 5 -
830 DATA 71C,822,BA2,8BE,722,8BE,DA0,ABC,AA0,8BE,722,8A2,8A2,894,708,FBC
840 DATA 822,F3C,824,FA2,FB2,82A,F26,822,FA2,F28,8A8,8A8,880,F28,89C,D88,A88
850 DATA A88,89C,700,800,B80,880,700,89C,DA2,AA2,AA2,89C,700,800,B80,880,700
860 DATA " ┌┐ "," |8| "," └┘ "," ┌┐ ┌┐ ","|4|+|6|"," └┘ └┘ "," ┌┐ "
870 DATA " |2| "," └┘ "," ┌──────┐ ","|SPACE|"," └──────┘ ","MIG","AND","MOG"
880 DATA 0202024797979B74920000245420777797B77BBB7B705F7F7F55B99BFBFBFBFB
890 '*********************** ﾒｲﾛ DATA ******************************
900 DATA 20,0,0,20,1,50,10,10
910 DATA 001,07F,000,000,000,000,000,000,000,FC0,000,FC0
920 DATA 22,0,22,22,5,100,22,10,20,10,18,10,16,10,10,12
930 DATA 000,000,000,000,000,020,010,002,000,000,000,000
940 DATA 8,6,16,18,4,120,6,6,8,16,22,2,18,14
950 DATA 000,7DE,452,452,452,5DE,412,412,412,412,412,000
960 DATA 22,22, 2,12,2,100,2,10,14,12
970 DATA 007,7F1,41D,5D5,115,B75,145,555,514,5F6,406,7FE
980 DATA 12,2,12,20,4,100,10,10,12,10,10,12,12,12
990 DATA FFF,F9F,F0F,E07,C03,801,801,C03,E07,F0F,F9F,FFF
1000 DATA 0,14,22,8,2,100,12,2,8,20
1010 DATA 080,080,080,198,696,891,891,696,198,010,010,010
1020 DATA 0,12,20,20,4,90,2,10,12,10,14,22,22,2
1030 DATA 000,776,554,772,456,000,000,ED7,AD5,AD7,E95,000
1040 DATA 0,2,22,2,10,100,10,2,12,4,10,6,12,8,10,10,12,12,10,14,12,16,10,18,12
1050 DATA 20,000,000,000,000,000,208,000,000,000,000,000,000
1060 DATA 4,0,10,0,3,100,6,2,20,12,6,20
1070 DATA 000,448,458,288,288,108,108,288,288,448,45C,000
1080 DATA 10,12,6,12,2,100,16,6,8,10
1090 DATA F7F,F6F,E47,E17,C07,117,21F,03F,21F,03F,FFF,FFF
1100 DATA 0,22,22,22,6,150,6,4,18,6,10,10,12,12,4,16,16,18
1110 DATA 000,7CA,00A,7CA,00A,00A,50A,500,53E,500,53E,500
1120 DATA 4,12,8,12,4,150,4,6,6,14,6,22,20,2
1130 DATA 000,3E0,022,022,022,7E2,47E,440,440,440,07C,000
1140 DATA 0,12,4,22,4,100,10,8,6,20,4,20,2,20
1150 DATA E00,EBC,CBC,DB8,9BA,BB2,3B6,7A6,7AE,00E,0FE,000
```

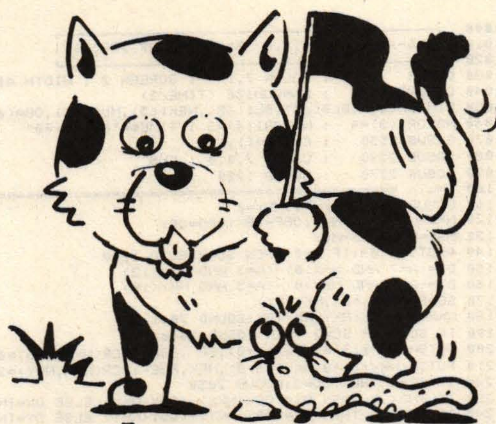


★ＯＦにハガキをだしたいが，なにもうかばなかったので，友達に「ネタない？」と聞いたら，何を思ったのか，「気持ちわりーなあ，あっち行け！」と言われた。（千葉県松戸市・**けんぞう13才**）……【**つぐ美**：どういう意味？】

PASOPIA 7用

フルーフルー

坂本憲彦



内　容

このゲームは，画面に散らばっているブロックを動かして，右上に現われる〝いもちゃん〟を左下まで誘導するという単純なものです。いもちゃんは，常に直線的に動き，壁やブロックに当たると方向が変わります。

ブロックは，二つ同時に動かすことはできません。また，画面上にはCAT－77でキャットくんにいじめられたオバケがじゃまをしにでてきます。あなた自身はもちろん，いもちゃんもオバケにつかまると死んでしまいます。ですから，ブロックをうまく使って，オバケの動きを封じ込めてください。

ブロックをうまく動かさないと，いもちゃんが永久にゴールできなくなってしまったり，自分の逃げ道がなくなったりすることがあるので気をつけましょう。

遊びかた

RUNさせるとスタート画面になり，ここでスペース・キーを押すと，ゲームが始まります。

キャットくんを動かすには，2468を使います。ブロックは動かしたい方向に押してやれば動きます。

最初キャットくんは4匹，いもちゃんは3匹います。いもちゃんをゴールさせるとボーナスが入り，最後の1匹をうまくゴールさせると，面がすすみます。また時間は3分しかありません。

最後に

プログラム中のキャットくんとオバケのデータは，'84・11月号のCAT－77のものを参考にさせていただきました。

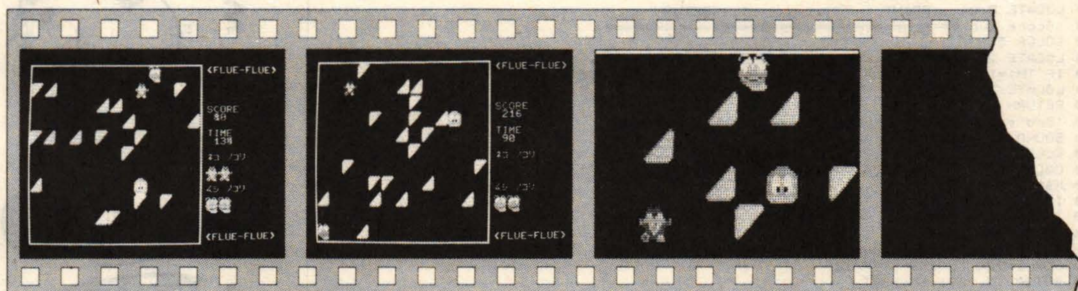
CHECKER FLAG

Dr.D：どこかで見たキャラクタだな。

編：実際自分でキャラクタを作るのは，いがいと難しいんですよ。

Dr.D：キャラクタは，16ドット×16ドットの大きさだから，PUT文などでX，Y座標の変数に16をかけている。こうすると，これらの変数は，1をたしたり，引いたりするだけになるため，プログラムがわかりやすくなるんだ。

影：なるほど。



《写真1》うまくブロックを動かして誘導せよ　《写真2》やった！いもちゃんを左下に誘導成功　《写真3》登場キャラクタ。かわいい―

★7月号の75ページの影！ぼくは2月号からベーマガ校に入ったけれど，今だスコアが上がんねーぞ。どーしてくれる！(福岡市・ごんべえくん11才)……【影：なにをあまえてるんだ！ビシッ。そんなことではベーマガ校を卒業できんぞ！】

フルーフルーのプログラム・リスト

```
1000 '┌─────────────────────────────────────────┐
1010 '│ ﾌﾙｰ･ﾌﾙｰ  Vers.1.0  For PA-7007 1985.1 │
1020 '└─────────────────────────────────────────┘
1030 CLEAR  : CLS : COLOR 7,1   : SCREEN 2 : WIDTH 40
1040 DEFINT A-Z    : RANDOMIZE (TIME/3)
1050 DIM SP(65),BL0(65),BL1(65),NEK(65),MUS(65),OBA(65),SCR(13,11)
1060 NOKORI(3)=4   : NOKORI(4)=3 : TIME$="00:00:00"
1070 GOSUB 2550    : COLOR=(1,1)
1080 GOSUB 2390    : COLOR 7,0,0 : CLS
1090 GOSUB 2270    : GOSUB 1930
1100 'Main ========================================
1110 GOSUB 2140:MDX=-1:MDY=0
1120 NKF=NKX:NKG=NKY:OBF=OBX:OBG=OBY
1130 MSF=MSX:MSG=MSY
1140 A=STICK(0):IF A=0 THEN SC=0:GOTO 1200
1150 DX=(A=7 AND NKX>0)-(A=3 AND NKX<12)
1160 DY=(A=1 AND NKY>0)-(A=5 AND NKY<10)
1170 SC=SCR(NKX+DX,NKY+DY)
1180 NKX=NKX+DX:NKY=NKY+DY:SOUND 70,1
1190 IF SC=1 OR SC=2 THEN GOSUB 1440
1200 PUT@A(NKF*16+8,NKG*16+8),SP ,PSET:SCR(NKF,NKG)=0
1210 PUT@A(NKX*16+8,NKY*16+8),NEK,PSET:SCR(NKX,NKY)=3
1220 IF SC=5 THEN DD=3:GOSUB 2050
1230 IF RND<.3 THEN DX=(OBX>NKX)-(OBX<NKX) ELSE DX=INT(RND*3)-1
1240 IF RND<.3 THEN DY=(OBY>NKY)-(OBY<NKY) ELSE DY=INT(RND*3)-1
1250 IF OBX+DX<0 OR OBX+DX>12 THEN DX=0
1260 IF OBY+DY<0 OR OBY+DY>10 THEN DY=0
1270 SC=SCR(OBX+DX,OBY+DY):SOUND 50,1
1280 IF SC=1 OR SC=2 THEN DX=0:DY=0
1290 OBX=OBX+DX:OBY=OBY+DY
1300 PUT@A(OBF*16+8,OBG*16+8),SP ,PSET:SCR(OBF,OBG)=0
1310 PUT@A(OBX*16+8,OBY*16+8),OBA,PSET:SCR(OBX,OBY)=5
1320 IF SC=3 OR SC=4 THEN DD=SC:GOSUB 2050
1330 MSX=MSX+MDX:IF MSX=-1 OR MSX=13 THEN MDX=-MDX:MSX=MSX+MDX
1340 MSY=MSY+MDY:IF MSY=-1 OR MSY=11 THEN MDY=-MDY:MSY=MSY+MDY
1350 SC=SCR(MSX,MSY)
1360 IF SC=1 THEN GOSUB 1530:MSX=MSX+MDX:MSY=MSY+MDY
1370 IF SC=2 THEN GOSUB 1590:MSX=MSX+MDX:MSY=MSY+MDY
1380 PUT@A(MSF*16+8,MSG*16+8),SP,PSET :SCR(MSF,MSG)=0
1390 PUT@A(MSX*16+8,MSY*16+8),MUS,PSET:SCR(MSX,MSY)=4
1400 IF SC=5 THEN DD=4:GOSUB 2050
1410 IF MSX=0 AND MSY=10 THEN GOSUB 1640
1420 S=S+2:GOSUB 1800:GOTO 1120
1430 'Move Block ==================================
1440 IF (DX=1 AND NKX>11) OR (DX=-1 AND NKX<1) THEN NKX=NKX-DX:RETURN
1450 IF (DY=1 AND NKY> 9) OR (DY=-1 AND NKY<1) THEN NKY=NKY-DY:RETURN
1460 IF SCR(NKX+DX,NKY+DY)<>0 THEN NKX=NKX-DX:NKY=NKY-DY:RETURN
1470 PUT@A (NKX*16+8,NKY*16+8),SP,PSET:SCR(NKX,NKY)=0
1480 SCR(NKX+DX,NKY+DY)=SC
1490 ON SC GOTO 1500,1510
1500 PUT@A ((NKX+DX)*16+8,(NKY+DY)*16+8),BL0,PSET:RETURN
1510 PUT@A ((NKX+DX)*16+8,(NKY+DY)*16+8),BL1,PSET:RETURN
1520 'Mushi sub 1 =================================
1530 IF MDX=+1 THEN MDX=-1:RETURN
1540 IF MDX=-1 AND MSY<>10 THEN MDX=0:MDY=1:RETURN
1550 IF MDY=+1 THEN MDY=-1:RETURN
1560 IF MDY=-1 AND MSX<>12 THEN MDX=1:MDY=0:RETURN
1570 MDX=-MDX:MDY=-MDY:RETURN
1580 'Mushi sub 2 =================================
1590 IF MDX=-1 THEN MDX=+1:RETURN
1600 IF MDX=+1 AND MSY<>0  THEN MDX=0:MDY=-1:RETURN
1610 IF MDY=-1 THEN MDY=+1:RETURN
1620 IF MDY=+1 AND MSX<>0  THEN MDX=-1:MDY=0:RETURN
1630 MDX=-MDX:MDY=-MDY:RETURN
1640 'Goal in sub =================================
1650 FOR I=1 TO 10
1660 SOUND 60,2  : SOUND 70,2:NEXT
1670 NOKORI(4)=NOKORI(4)-1
1680 IF NOKORI(4)<>0 THEN 1750
1690 SOUND 72,10 : SOUND 70,20 : COLOR=(1,RND*5+2)
1700 LOCATE 8,24 : PRINT"STAGE UP";
1710 FOR I=1 TO 5: FOR J=1 TO 1000:NEXT
1720 S=S+100      : GOSUB 1830  : SOUND 60,5 : NEXT
1730 LOCATE 8,24 : PRINT"         ";
1740 NOKORI(4)=3 : TIME$="00:00:00"
1750 LOCATE 8,24 : PRINT "ﾎﾞｰﾅｽ 200pts";: S=S+200 : GOSUB 1830
1760 MSX=12:MSY=0: MDX=1:MDY=0
1770 GOSUB 1930  : GOSUB 2140
1780 LOCATE 8,24 : PRINT "              ";: RETURN
1790 'Score sub ===================================
1800 COLOR 5
1810 LOCATE 28,10:PRINT 180-TIME:TM=TIME
1820 IF TM>=180 THEN COLOR 6:LOCATE 33,9:PRINT "OVER":GOTO 1850
1830 LOCATE 28,7:PRINT S
1840 RETURN
1850 'End sub =====================================
1860 SOUND 50,10 : SOUND 40,20
1870 COLOR 2 : LOCATE 28,3:PRINT "GAME END";
1880 COLOR 5 : LOCATE 8,24:PRINT "Replay ?[y/n]";
1890 K$=INKEY$
1900 IF K$="y" OR K$="Y" THEN RUN
1910 IF K$="n" OR K$="N" THEN SCREEN 0:END
1920 GOTO 1890
1930 'Disp. sub ===================================
1940 FOR I=224 TO 256 STEP 16
1950 PUT@A (I,108),SP,PSET
```



★この愛読者カードに「40円切手をお貼り下さい」と書いてあるが，20円切手２枚じゃいけないのですか？(大阪市・LET'S GO／CARP)……【影：ぐわーっ／編：どうしたんですか？影：１円切手40枚はったら何も見えなくなったー。】

```
1960 PUT@A (I,140),SP,PSET
1970 NEXT
1980 IF NOKORI(3)=1 THEN 2010
1990 FOR I=224 TO 224+(NOKORI(3)-2)*16 STEP 16
2000 PUT@A (I,108),NEK,PSET : NEXT
2010 IF NOKORI(4)=1 THEN 2040
2020 FOR I=224 TO 224+(NOKORI(4)-2)*16 STEP 16
2030 PUT@A (I,140),MUS,PSET : NEXT
2040 RETURN
2050 'NoKori sub ====================================
2060 SOUND 50,20:SOUND 40,10
2070 NOKORI(DD)=NOKORI(DD)-1
2080 LOCATE OBX*2+1,OBY*2+1:PRINT "  ";
2090 LOCATE OBX*2+1,OBY*2+2:PRINT "  ";
2100 IF NOKORI(DD)=0 THEN GOTO 1850
2110 IF DD=4 THEN MSX=12:MSY=0:MDX=1:MDY=0
2120 GOSUB 1930:GOSUB 2140
2130 RETURN
2140 'Set Chara sub ================================
2150 LINE(8,8)-(216,184),0,BF
2160 FOR X=0 TO 12  : FOR Y=0 TO 10
2170 SCR(X,Y)=0      : NEXT Y,X
2180 NKX=INT(RND*13): NKY=INT(RND*11) : SCR(NKX,NKY)=3
2190 OBX=INT(RND*13): OBY=INT(RND*11) : SCR(OBX,OBY)=5
2200 MSX=12          : MSY=0          : SCR(MSX,MSY)=4
2210 FOR I=1 TO 10
2220 X=INT(RND*13)   : Y=INT(RND*9)+1
2230 IF SCR(X,Y)=0 THEN SCR(X,Y)=1 : PUT@ (X*16+8,Y*16+8),BL0
2240 X=INT(RND*13)   : Y=INT(RND*9)+1
2250 IF SCR(X,Y)=0 THEN SCR(X,Y)=2 : PUT@ (X*16+8,Y*16+8),BL1
2260 NEXT            : RETURN
2270 'Sceen sub =====================================
2280 LINE (6,6)-(218,186),5,B
2290 LINE (7,7)-(217,185),7,B
2300 LOCATE 28,1 : PRINT "<FLUE-FLUE>"
2310 LOCATE 28,22: PRINT "<FLUE-FLUE>"
2320 COLOR 6
2330 LOCATE 1 ,22: PRINT "GOAL"
2340 LOCATE 28,6 : PRINT "SCORE"
2350 LOCATE 28,9 : PRINT "TIME"
2360 LOCATE 28,12: PRINT "ﾈｺ ﾉｺﾘ"
2370 LOCATE 28,16: PRINT "ﾑｼ ﾉｺﾘ"
2380 RETURN
2390 'Start display sub ============================
2400 FOR I=6 TO 21 STEP 15
2410 LOCATE I,1 : PRINT "──┐ ┐      " ;
2420 LOCATE I,2 : PRINT "   │ ╱│     " ;
2430 LOCATE I,3 : PRINT "  ╯ │ │╱ ─╯ " ;
2440 LOCATE I,4 : PRINT " ╯  ╯ │╯    " ;
2450 LOCATE I,5 : PRINT "─╯     ╰╯   " ; : NEXT : COLOR 4
2460 PUT@A(96 , 68),NEK :LOCATE 18,9 : PRINT "── ﾈｺ";
2470 PUT@A(96 , 92),MUS :LOCATE 18,12: PRINT "── ﾑｼ";
2480 PUT@A(96 ,116),OBA :LOCATE 18,15: PRINT "── ｵﾊﾞｹ";
2490 PUT@A(88 ,140),BL1
2500 PUT@A(122,140),BL0 :LOCATE 18,18: PRINT "── ﾌﾞﾛｯｸ";
2510 LOCATE 11,21 : PRINT "<Hit Space Bar>" ;
2520 K$=INKEY$     : IF K$=" " THEN GOSUB 2541:RETURN
2530 FOR I=1 TO 5 : COLOR% (0,I)-(39,I),I+1 :SOUND I+70,4 :NEXT
2540 COLOR% (1,0)-(39,5),7 : COLOR% (11,21)-(30,21),2 : GOTO 2510
2541 'Music sub =====================================
2542 A$="t150m10o418gp4fp4gp4fp414gc"
2543 B$="t150m10o418gp4fp4gp4fp414go5c"
2544 C$="o418gp4fp4g"
2545 D$="o518gp4fp4g"
2546 PLAY A$,B$
2547 PLAY C$,D$ : RETURN
2550 'Read DATA sub =================================
2560 FOR I=0 TO 65 : READ G$ : BL0(I)=VAL("&h"+G$) : NEXT I
2570 FOR I=0 TO 65 : READ G$ : BL1(I)=VAL("&h"+G$) : NEXT I
2580 FOR I=0 TO 65 : READ G$ : NEK(I)=VAL("&h"+G$) : NEXT I
2590 FOR I=0 TO 65 : READ G$ : MUS(I)=VAL("&h"+G$) : NEXT I
2600 FOR I=0 TO 65 : READ G$ : OBA(I)=VAL("&h"+G$) : NEXT I
2610 FOR I=2 TO 65 : SP(I)=0 : NEXT : SP(0)=&H40 : SP(1)=&H10 : RETURN
2620 'Character DATA  [ﾌﾞﾛｯｸ0] ======================
2630 DATA 40,10,4400,4444,4444,44,1504,1515,1515,4015,5141,5151,5151,4051
2640 DATA 1545,1515,1515,14,5141,5151,5151,40,1545,1515,1415,0,5141,5151,4051
2650 DATA 0,1545,1515,14,0,5141,5151,40,0,1545,1415,0,0,5141,4051,0,0
2660 DATA 1545,14,0,0,5141,40,0,0,1445,0,0,0,4004,0,0,0,0,0,0,0
2670 'Character DATA  [ﾌﾞﾛｯｸ1]
2680 DATA 40,10,0,0,0,4004,0,0,0,5441,0,0,400,1415,0,0,4100,5451,0,0,1504,1415
2690 DATA 0,0,5141,5451,0,400,1515,1415,0,4100,5151,5451,0,1504,1515,1415,0
2700 DATA 5141,5151,5451,400,1515,1515,1415,4100,5151,5151,5451,1504,1515
2710 DATA 1515,1415,5104,5151,5151,4051,4400,4444,4444,44,0,0,0,0
2720 'Character DATA  [ﾈｺ]
2730 DATA 40,10,0,2,2,0,0,2022,2022,0,0,2222,2022,0,200,2222,2222,0,200,277
2740 DATA 7207,0,600,6066,6666,0,6660,6666,6666,660,6662,6666,6666,2662,2262
2750 DATA 6626,6206,2622,2200,1125,2215,22,200,1125,2215,20,200,5122,2252,20
2760 DATA 6600,2522,2222,20,2206,2262
2770 DATA 6622,20,2206,2260,6626,60,6600,60,6606,60
2780 'Character DATA  [ﾑｼ]
2790 DATA 40,10,6606,60,6606,0,60,6,60,60,760,6077,7767,6,7700,7077,7777,6070
2800 DATA 7707,1771,7711,677,7707,1711,1711,77,7704,1411
2810 DATA 1711,74,4744,4411,1741,4044,4444,4444
2820 DATA 4444,4044,4444,4444,4444,4044,4204,4424,2244,44,4404,2242,4422,44
2830 DATA 4400,4444,4444,46,0,4444,4644,6066,0,6600,6666,6066,0,600,6666,66
2840 'Character DATA  [ｵﾊﾞｹ]
2850 DATA 40,10,0,4404,4044,0,0,4444,4444,0,4400,4444,4444,44,4404,4444,4444
2860 DATA 4044,4444,4477,7744,4444,4744,7477,7747,4474,4744,7477,7747,4474
2870 DATA 4744,7477,7747,4474,4744,7477,7747,4474,4744,470,740,4474,4744,470
2880 DATA 740,4474,4444,4477,7744,4444,4444,4444,4444,4444,4444,4466,4466
2890 DATA 4466,6604,6644,6644,4044,4400,4444,4444,44
```

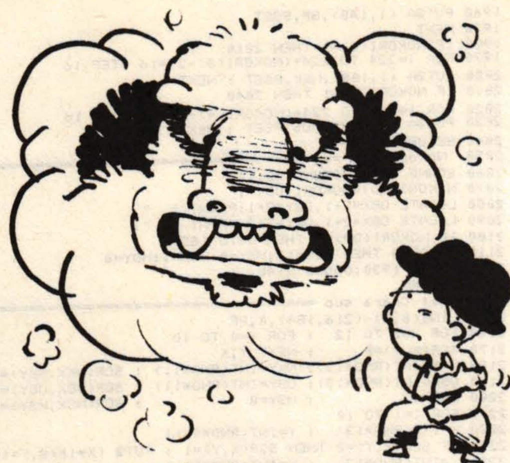


★影さん！上を見ろ，下を見ろ，右を見ろ，左を見ろ！準備運動でした。（福岡市・リトルパワーズ14才）……【影：うん，いい運動になった。では，上を見ろ，腕を組め。ウルトラマンがM78星雲に飛び立っていく姿でした。】

PC-6001/mkII/6601/SR用
(モード1，ページ2)

CAN☆MAKER (キャン☆メーカー)

©NAMAGA



ストーリー

ある日，原子力発電所の設計ミスで，放射能がばらまかれ，生物が変化した。その結果，おそるべき生物「さぁーくるぅー」が誕生してしまった。「さぁーくるぅー」は，至るところに巣をつくり，身を守るために「ざこ」を使い，放射能で人を殺し，食料にしていた。

原子力発電所建設責任者である，長谷 潤(ながたにじゅん)は，仲間といっしよに「さぁーくるぅー」に立ち向かっていった。

武器は，生物をブロックに変える「CAN MAKE」。これで「ざこ」をブロックに変え，「さぁーくるぅー」にぶつけて殺そうと考えたのだ。

しかし，運命はそんなにあまいものではなかった。放射能汚染のため，「CAN MAKE」がいかれ，衝撃(しょうげき)をあたえないと発射しなくなり，しかも射程距離が短かいので，接近して撃たなければいけなかった。さらに，下にはバリアが張ってあるという。潤は不利な立場にいた。

しかし，潤も負けてはいない。方向転換すると，「スプリング」が出現するのを発見し，ジャンプして，衝撃をあたえ，バリアをこわし，「CAN MAKE」を発射し，つぎつぎと「ざこ」，「さぁーくるぅー」をたおしていったのである。

CHECKER FLAG

編：ワンキー・ゲームにしては，むずかしすぎますね。

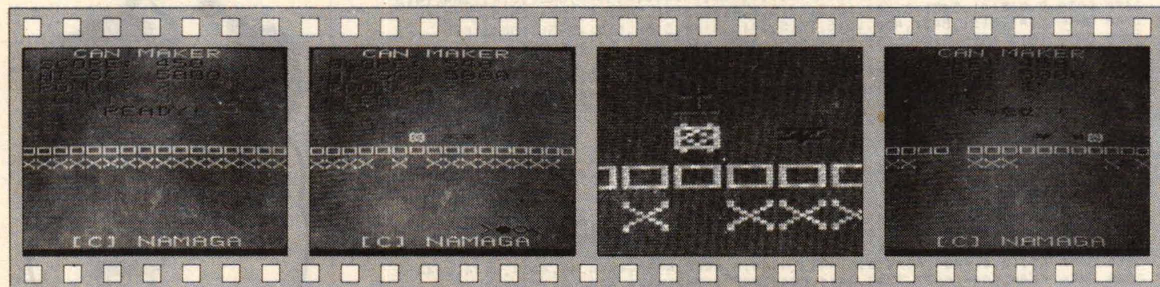
影：ゲームは，むずかしいのも考えもんだな。私みたいに意地になってすればいいが。

編：ゲームは，はじめチョロチョロ，中イライラがいいですね。

遊びかた

これは，ワンキー・ゲームで，スペース・キーで方向転換します。方向転換したところには，スプリングがでてきます。「ざこ」はここを通ることができません。

また，スプリングにさわるとジャンプし，着地したとき，もし下にバリアがあるときにはバリアがこわれます。また，「ざこ」が進行方向のとなりにいて，下にバリアがないとき「ざこ」はCANになります。



《写真1》準備はいいかな？×××がバリアだ　《写真2》ざこに注意し，まずバリアを破壊せよ　《写真3》スプリング(右)でジャンプ！　《写真4》やったぜ！さぁくるぅーを撃破

★やーね，影さんたら，オホホホホ…。(山口県熊毛郡・高瀬朗史14才)……【影：もーしょうがないんだから，朗史さんこそ。ナハハハハ。編：2人で何やってるんですか。影：まあ，編さんたら，やきもちやいちゃって。】

CANを落とし（そこを通るだけで落ちる），「さぁーくるぅー」に当てればいいのです。

「ざこ」にぶつかるか，穴に落ちるか，「さぁーくるぅー」がバリアのところまでくると，1人減ります。

5面クリアすると1人増え，5000点加算されます。

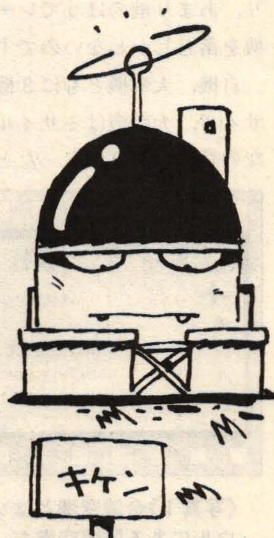
CAN☆MAKERのプログラム・リスト

```
10 REM ┼┼┼┼┼┼┼┼┼┼┼┼┼┼┼┼┼┼┼┼
20 REM ┼┼┼              ┼┼┼
30 REM ┼┼┼   CAN MAKER  ┼┼┼
40 REM ┼┼┼ By [C] NAMAGA┼┼┼
50 REM ┼┼┼              ┼┼┼
60 REM ┼┼┼ HASEGAWA JUN ┼┼┼
70 REM ┼┼┼              ┼┼┼
80 REM ┼┼┼┼┼┼┼┼┼┼┼┼┼┼┼┼┼┼┼┼
90 REM +++++ しょき せってい [1]++++++
100 HI=5000:DIM C1(16),C2(16),C3
(16):I$=CHR$(29)
120 REM ┼┼┼┼┼ しょき せってい [2] ++++
130 MA=3:SC=0:R=1:S=0:SN=1:W=5:Z
=10
150 REM ┼┼┼┼ が"めん づ"くり ┼┼┼┼┼┼┼
160 SCREEN 3,2,2:CONSOLE,,0,0:CO
LOR 1,3:CLS
170 COLOR 2:FOR F=0 TO 15:LOCATE
F,8:PRINT "ロ":NEXT
190 FOR F=0 TO 15:LOCATEF,9:PRIN
T "X":NEXT
200 COLOR 2:LOCATE3,0:PRINT "CAN
 MAKER"
210 COLOR 4:LOCATE1,1:PRINT "SCO
RE:";SC
220 LOCATE1,2:PRINT "HI-SC:";HI
230 COLOR 1:LOCATE1,3:PRINT "ROU
ND:";R
240 LOCATE2,4:PRINT "LEFT:";MA
260 COLOR 2:LOCATE3,15:PRINT "[C
] NAMAGA";
270 REM ┼┼┼┼ ショキセッテイ[3] ┼┼┼┼┼┼┼
280 WX=1:ZX=0:ZY=14:X=8:Y=7:VX=1
:BA=0:J=0:KY=0:SV=0:
300 FOR F=0 TO 15:C1(F)=0:C2(F)=
0:C3(F)=0:NEXT
310 REM ┼┼┼┼┼ START!! ┼┼┼┼┼┼┼┼
320 PLAY "T120L8DG4AB4G4EG4E8D4.
T80L4"
330 COLOR 4:LOCATE5,5:PRINT "REA
DY!"
340 FOR F=1 TO 1000:NEXT
350 COLOR 3:LOCATE5,5:PRINT "REA
DY!"
360 REM ┼┼┼┼ '大' MOVE ┼┼┼┼┼┼┼┼
370 ON J+1 GOTO 380,890,940,1000

380 SP=STRIG(0):ON SP+1 GOTO 400
,390
390 VX=-VX:BA=1:GOTO 410
400 IF X<1 OR X>14 THEN VX=-VX
410 COLOR 3:LOCATEX,Y:PRINT "大":
COLOR 1
420 X=X+VX:LOCATEX,Y:PRINT "大"
425 IF X=WX THEN 710
430 PLAY "O5G64"
435 IF  C2(X)=1 THEN J=1
440 ON C3(X)+1 GOTO 450,450,710,
1200
450 ON BA+1 GOTO 500,470
460 REM ┼┼┼┼ ば"ね かく ┼┼┼┼┼┼┼┼┼┼
470 C2(X-VX)=1:LOCATEX-VX,7
480 COLOR 4:PRINT "*"+I$+"=":BA=
0
490 REM ┼┼┼┼「ざ"こ」MOVE┼┼┼┼┼┼┼┼┼
500 WT=WT+1:IF WT<W GOTO 630
501 WT=0
505 ON INT(RND(1)*10)+1 GOTO 520
,520,520,530,530
510 GOTO 540
520 XX=SGN(X-WX):GOTO 540
530 XX=-XX
540 COLOR 3:LOCATEWX,7:PRINT "<"
+I$+">"+I$+"ロ"
565 PLAY "O4C64"
570 WX=WX+XX:IF WX<1 OR WX>14 OR
 C2(WX)=1 THEN WX=WX-XX:XX=-XX
580 COLOR 2:LOCATEWX,7:PRINT "<"
+I$+">"+I$+"ロ"
600 IF X=WX AND Y=7 GOTO 710
610 REM ┼┼┼ 「さぁーくうぁー」 MOVE ┼┼┼
630 ZT=ZT+1:IF ZT<Z GOTO 370
631 ZT=0
650 COLOR 3:LOCATEZX,ZY:PRINT ">
●○<";
655 PLAY "O3C64"
660 ZX=ZX+1:IFZX>12 THEN ZX=0:ZY
=ZY-1
670 COLOR 4:LOCATEZX,ZY:PRINT ">
●○<";
680 IF ZY<9 GOTO 710
690 GOTO 370
700 REM  ┼┼┼┼ やられた ヨォォォーーン!! +
710 LOCATEZX,ZY:COLOR 3:PRINT ">
●○<";
730 LOCATE5,6:COLOR 4:PRINT ">●○
<"
740 LOCATE5,5:COLOR 2:PRINT "しまっ
た!"
750 PLAY "O4T60BAG8F8FD8D2T80"
760 FOR F=0 TO 500:NEXT
770 COLOR 4:LOCATEX,7:PRINT "#":
PLAY "O2GO4"
780 FOR F=0 TO 15:COLOR 4
785 LOCATEF,7:PRINT "#"
790 SOUND 6,15:SOUND7,7:SOUND8,1
6:SOUND9,16:SOUND12,15
800 SOUND13,0:NEXT
810 SOUND7,56:SOUND7,56
815 FOR F=0 TO 1000:NEXT
820 MA=MA-1:IF MA>0 GOTO 160
830 REM ┼┼┼┼ GAME OVER ┼┼┼┼┼┼┼
840 CLS:LOCATE1,6:COLOR 2:PRINT
"G A M E O V E R"
850 COLOR 4:LOCATE2,9:PRINT "HIT
 [SPACE]"
855 IF SC>HI THEN HI=SC
860 IF STRIG(0)=0 GOTO 860
870 GOTO 130
880 REM ┼┼┼┼JUMP [1] SUB ┼┼┼┼┼┼
890 Y=6:C2(X)=0:LOCATEX,7:COLOR
3:PRINT "="+I$+"*":J=2
895 PLAY "O6C64"
910 LOCATEX,7:PRINT "大"
920 GOTO 500
930 REM ┼┼┼┼ JUMP [2] SUB ┼┼┼┼]
940 LOCATEX,Y:COLOR 3:PRINT"±"
945 PLAY "O6C64":KY=KY+1
950 X=X+VX:IF X<0 OR X>15 THEN X
=X-VX:VX=-VX
960 LOCATEX,Y:COLOR 1:PRINT"±"
970 IF X=WX THEN S=30:GOSUB1420
975 IF KY>1 THEN J=3:KY=0
980 GOTO 500
990 REM ┼┼┼┼ JUMP [3] SUB ┼┼┼┼
1000 COLOR 3:LOCATEX,Y:PRINT "±"
:COLOR 1:J=0
1005 PLAY "O6C64"
1010 Y=7:X=X+VX:IF X<0 OR X>15 T
HEN X=X-VX
1020 LOCATEX,Y:PRINT "大"
1030 IF X+VX=WX GOTO 1090
1040 ON C3(X)+1 GOTO 1060,500,71
0,1200
1050 REM ┼┼┼┼ 'X' BREAK SUB┼┼┼
1060 C3(X)=1:S=10:GOSUB 1420
1061 COLOR 3:LOCATEX,9:PRINT "X"

1065 PLAY "O5 C64D64C64D64"
1070 GOTO 1040
1080 REM ┼┼┼┼ 「ざ"こ」 ふっとぶ" ┼┼┼┼
1090 COLOR 3:LOCATEWX,7:PRINT "<
"+I$+">"+I$+"ロ"
1105 WX=WX+VX:S=50:GOSUB 1420
1110 IF WX<1 OR WX>14 OR C3(WX)=
1 THEN WX=WX-VX
1130 ON C3(WX)+1 GOTO 1170,1140,
1140,1170
1140 C3(WX)=3:LOCATEWX,8:COLOR 3
:PRINT "ロ"
1150 LOCATEWX,8:COLOR 2:PRINT "日
"
1155 PLAY "O5C64G64C64G64"
1160 WX=INT(RND(1)*15)
1165 LOCATEWX,7:COLOR 2:PRINT ">
"+I$+"<"+I$+"ロ":GOTO 500
1170 COLOR 2:LOCATEWX,7:PRINT "<
"+I$+">"+I$+"ロ"
1175 PLAY "O3C64G64C64G64"
1180 GOTO 500
1190 REM ┼┼┼┼ CAN おとす ┼┼┼┼┼┼┼┼]
1200 C3(X)=2:DY=8:PLAY "O5B64"
1210 COLOR 3:LOCATEX,DY:PRINT "日
"
1220 DY=DY+1:IF X=>ZX AND X=<ZX+
3 AND ZY=DY GOTO 1280
1230 COLOR 2:LOCATEX,DY:PRINT "日
"
1240 IF DY<14 GOTO 1210
1255 LOCATE X,DY:COLOR 3:PRINT "
日"
1260 GOTO 500
1270 REM ┼┼┼┼>●○< BREAK ┼┼┼┼┼┼
1280 COLOR 4:LOCATEZX,ZY:PRINT "
####"
1290 S=100*R:PLAY "O5C32E32G32":
GOSUB 1420
1300 COLOR 3:LOCATEZX,ZY:PRINT "
####"+I$+I$+I$+I$+">●○<"
1310 ZX=0:ZY=14:SV=SV+1:GOSUB142
0
1320 IF SN>SV GOTO 500
1330 REM ┼┼┼┼ CLEAR !! ┼┼┼┼┼┼┼
1340 COLOR 4:LOCATE5,5:PRINT "やっ
たぜ"!"
1350 PLAY "T120L8GR64GR64F+GABO5
CR64CR64C2T80L4O4"
1360 FOR F=0 TO 1000:NEXT
1361 SN=SN+1:W=W-1:Z=Z-1
1362 IF W<2 THEN W=5
1363 IF Z<4 THEN Z=10
1364 IF SN>6 THEN SN=1
1370 R=R+1:ME=R/5:IF ME=INT(ME)
GOTO 1390
1380 GOTO 160
1390 LOCATE5,9:PRINT "BONUS!"
1400 SC=SC+5000:MA=MA+1:GOTO 160

1410 REM ┼┼┼┼ SCORE SUB ┼┼┼┼┼┼
1420 COLOR 3:LOCATE7,1:PRINTSC
1430 SC=SC+S:LOCATE7,1:COLOR 4:P
RINT SC
1440 RETURN
```

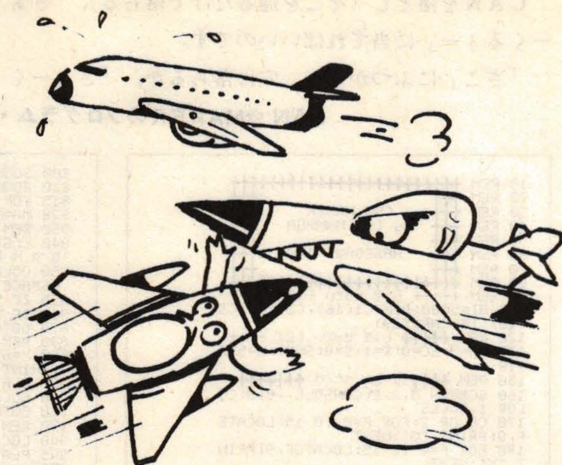


★無視するのが好きなソルバルウの照準機。合体に失敗したシオナイト。回転のしすぎで目を回したジアラ。（鹿児島県鹿屋市・**スペシャルフラッグ14才**）……【**影：**横一線にズラリと並んだバキュラ。どうだ，まいったか。】

金浦空港へ帰れ

(きんぽくうこう)

平野新一



★内　容

操縦ミスか!?米ソのいんぼうか!?乗員乗客269名を乗せた大韓航空機は，正規の航空路を大きくそれて，ソ連領空奥深く進入してしまった。侵入機迎撃の命令を受けて，つぎつぎに緊急発進するソ連のミグ戦闘機！

国家間の秘密連絡組織である「国際民間航空路保安委員会」は，この事態を知るやいなや，空の勇士であるあなたに，ソ連機の撃遂を依頼してきた。あなたは，3機のレーザー砲塔載戦闘機で，大韓機を守らなければならない。では成功を祈る。

★ルール

画面上部で往復運動をしている大韓機に，ミグがミサイルを撃ち込む前に，ミグ及びミサイルをレーザーで撃ち落とすゲームです。普通のゲームとちがって，敵を追撃するというのがこのゲームのミソです。つまり，あまり前のほうでレーザーを撃つと，自分で大韓機を落としかねないのです。

自機，大韓機ともに3機まであり，自機はミグとミサイル，大韓機はミサイルのみにやられます。どちらかの残機数が0になったとき，ゲーム・オーバーになります。各残機数は画面上に“LEFT”と“KAL”で示してあります。

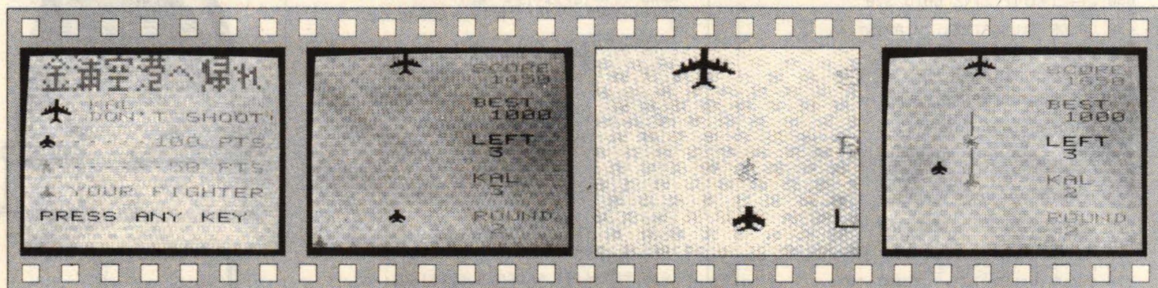
自機のレーザーには射程距離があるので，ミサイルやミグが射程外にでたら，あきらめてください。ミサイル，もしくはミグを10機破壊すれば1面終了，残機数に応じてボーナス点が入ります。

★プログラム

キャラクタ表示とスクロールは機械語を用い，メイン・ルーチンはBASICを用いています。

飛行感をだすため，アトリビュート領域を機械語でスクロールさせています。BASICからこれをEXECすると，速度の点で問題が生じるため，2m秒のタイマ割込みを使って呼びだしています。これでスクロールが，メイン・ルーチンの実行速度に関係なく，高速で実行できるようになりました。

割込みを用いているため，これの併害も多く，第1に速度を上げると，キー入力を受付けなくなる，第2にCSAVEやCLOADができない等があります。スクロールの速度はDA89Hの内容を大きくすれば遅くできますし，割込み停止ルーチンをDAC6Hに入れておきましたので，ここをEXECしてください。



《写真1》金浦空港とはソウルにある国際空港だ　《写真2》一番上が大韓機で，左下が自機です　《写真3》大変だ！ミグがミサイルを発射した　《写真4》ミサイルを撃破。大韓機を守るのだ

★友人のA君は，ベーマガのことをベーガマといっている。ベーマガはガマガエルじゃないんだぞ!!（東京都江東区・大石哲之9才）……【編：では，いっせいにー。一同：ベーマガベガ！編：犯人は？Dr.D：舌がまわらん。】

★キー操作

RUNさせると，ジョイスティックを使用するかどうか聞いてくるので，使用しないならnを，使用するならその他の文字を入力してください。

戦闘機移動は，カーソル・キーまたはジョイスティック。レーザー発射はスペース・キーかトリガー・ボタンです。

なお，プログラムは，リスト1をロード，ランさせるとリスト2を自動的にロードします。

CHECKER FLAG

編：これは過激なストーリーですね。ゲームからしてみると，人気の高いシューティング・ゲームで，十分楽しめますよ。

《リスト1》キャラクタおよびスクロールのプログラム・リスト

```
10 REM ************************
20 REM *   きんぽ゜くうこうへ かえれ    *
30 REM *  COME BACK TO KIMPO  *
40 REM * By S.Hirano    1985  *
50 REM *  For PC6001 SERIES   *
60 REM ************************
70 CLEAR 100,&HD9FF:OUT &H93,2
80 FOR I=0 TO 287:READ A$:POKE &HDA00+I,VAL("&h"+A$):NEXT
90 POKE &HFAEB,&H00:POKE &HFAEC,&HDA:POKE &HFAF1,&H30:POKE &HFAF2,&HDA
100 FOR I=0 TO 159:READ A$:POKE &HDB00+I,VAL("&h"+A$):NEXT
110 FOR I=0 TO 287:READ A$:POKE &HDC00+I,VAL("&h"+A$):NEXT
120 OUT &H93,3:KEY 5,"RUN"+CHR$(13)
130 POKE &HFB8D,&H5D:POKE &HFB8E,&HFB:POKE &HFA32,&H04
140 CLOAD
150 REM *** 8×12 ひょうじ *** 
160 DATA cd,41,07,43,04,11,20,00,21,e0,da,19,10,fd,eb,2a
170 DATA a8,fd,cd,cd,11,cd,78,14,06,0c,1a,77,23,13,1a,77
180 DATA 13,d5,11,1f,00,19,d1,10,f1,c9,00,00,00,00,00,00
190 REM *** 16×24 ひょうじ ***
200 DATA cd,41,07,43,04,11,60,00,21,a0,db,19,10,fd,eb,2a
210 DATA a8,fd,7c,fe,10,d2,55,07,7d,fe,10,d2,55,07,cd,cd
220 DATA 11,cd,78,14,06,18,0e,04,1a,77,13,23,0d,20,f9,d5
230 DATA 11,1c,00,19,d1,10,ef,c9,00,00,00,00,00,00,00,00
240 REM *** わりこみ ていぎ ***
250 DATA f3,21,80,da,22,06,fa,fb,c9,00,00,00,00,00,00,00
260 REM *** SCROLL ***
270 DATA f5,c5,d5,e5,3a,7f,da,3c,e6,1f,32,7f,da,c2,b1,da
280 DATA 01,20,00,11,d0,da,21,e0,e1,ed,b0,01,e0,01,11,ff
290 DATA e1,21,df,e1,ed,b8,01,20,00,11,00,e0,21,d0,da,ed
300 DATA b0,e1,d1,c1,f1,c3,74,0f,00,00,00,00,00,00,00,00
310 REM *** わりこみ かいじょ ***
320 DATA 21,22,0d,22,f1,fa,f3,21,74,0f,22,06,fa,fb,c9,00
330 REM *** せんとうき ***
340 DATA 01,40,01,40,01,40,01,40,01,40,05,50,05,50,15,54
350 DATA 55,55,55,55,01,40,14,14,00,00,00,00,00,00,00,00
360 REM *** MIG せんとうき ***
370 DATA 03,c0,03,c0,03,c0,03,c0,0f,f0,3f,fc,ff,ff,ff,ff
380 DATA f3,cf,c3,c3,0f,f0,3c,3c,00,00,00,00,00,00,00,00
390 REM *** ばくうん(小) ***
400 DATA 80,22,08,00,82,08,22,a0,0a,82,8a,a0,2a,a8,02,82
410 DATA 88,a0,08,08,20,00,00,88,00,00,00,00,00,00,00,00
420 REM *** MISSILE ***
430 DATA 01,00,01,00,01,00,05,40,06,40,04,40,02,00,08,80
440 DATA 22,20,08,80,22,20,08,80,00,00,00,00,00,00,00,00
450 REM *** SPACE(小) ***
460 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
470 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
480 REM *** KAL ***
490 DATA 00,03,c0,00,00,03,c0,00,00,03,c0,00,00,03,c0,00
500 DATA 00,03,c0,00,00,03,c0,00,00,03,c0,00,00,c3,c3,00
510 DATA 00,cf,f3,00,0c,ff,ff,30,0c,ff,ff,30,0f,ff,ff,f0
520 DATA 0f,ff,ff,f0,3f,f3,cf,fc,ff,03,c0,ff,f0,03,c0,0f
530 DATA 00,03,c0,00,00,03,c0,00,00,03,c0,00,00,03,c0,00
540 DATA 00,0f,f0,00,00,0f,f0,00,00,3c,3c,00,00,30,0c,00
550 REM *** ばくうん(大) ***
560 DATA 02,20,80,00,00,20,00,08,08,08,08,80,82,08,20,00
570 DATA 02,02,20,20,02,0a,20,22,20,8a,a0,80,08,2a,88,80
580 DATA 82,aa,aa,00,00,aa,aa,88,08,aa,aa,80,00,aa,aa,80
590 DATA 00,aa,a8,00,2a,aa,a8,02,00,aa,aa,a0,80,aa,a8,08
600 DATA 02,aa,88,00,0a,aa,82,00,0a,a8,20,a8,02,88,20,00
610 DATA 8a,82,20,02,08,08,22,00,00,08,20,20,08,80,08,00
620 REM *** SPACE(大) ***
630 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
640 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
650 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
660 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
670 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
680 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
```

《リスト2》メイン・プログラムのリスト

```
10 GOTO 1040
20 REM *** WAIT ***
30 FOR T=0 TO 100:NEXT:RETURN
40 REM *** KAL いどう ***
50 LOCATE KX,0:A=LPOS(2)
60 IF KX+KD<0 OR KX+KD>8 THEN KD=-KD
70 KX=KX+KD:LOCATE KX,0:A=LPOS(0)
80 REM *** じき いどう ***
90 K=STICK(ST):IF K=0 THEN 140
100 LOCATE FX,FY:A=USR(4)
110 FX=FX-(K=2)-(K=3)-(K=4)+(K=6)+(K=7)+(K=8):FX=FX-(FX<0)+(FX>9)
120 FY=FY-(K=4)-(K=5)-(K=6)+(K=8)+(K=1)+(K=2):FY=FY-(FY<2)+(FY>15)
130 SOUND 7,&H3E:PLAY "o6v11e16":LOCATE FX,FY:A=USR(0)
140 IF STRIG(ST)=1 THEN 830
150 REM *** MIG いどう ***
160 LOCATE EX,EY:A=USR(4):IF EX+DX<0 OR EX+DX>9 THEN DX=-DX
170 EX=EX+DX:EY=EY-1:IF EY<2 THEN GOSUB 750:GOTO 210
180 SOUND 7,&H3E:PLAY "v11o3f16":LOCATE EX,EY:A=USR(1)
190 IF (EX=FX)*(EY=FY) THEN GOSUB 580:GOTO 1340
200 REM *** ミサイル こうげき ***
210 IF MF THEN 250
220 IF RND(1)<.8 THEN 330
230 MF=1:MX=EX:MY=-(EY-1)*(EY>0)
240 LOCATE MX,MY:A=USR(3)
250 LOCATE MX,MY:A=USR(4)
260 MX=MX-SGN(KX-MX)*(C=0):MY=MY-1:IF MY<0 THEN MF=0:GOTO 330
270 SOUND 7,&H3E:PLAY "o7v11e16":LOCATE MX,MY:A=USR(3)
280 J=(MX=FX)*(MY=FY)+(MX=KX)*(MY<2)+2*(MX=KX+1)*(MY<2)*2+1
290 MF=-MF*(J=1):ON J GOTO 330,300,310,320
300 GOSUB 580:GOTO 1340
310 GOSUB 530:GOTO 1340
320 GOSUB 580:GOSUB 530:GOTO 1340
330 C=(C+1)AND1:GOTO 50
340 REM *** GAME OVER ***
350 GOSUB 810
360 SOUND 7,&H3E:PLAY "s9m10000o4t120d.dd8d.fe8ed8dd-8d2"
370 GOSUB 780
380 LINE (0,0)-(159,191),1,BF
390 COLOR 4:FOR I=1 TO 9:LOCATE I,3:PRINT MID$("GAME OVER",I,1)
400 PLAY "o7v11c16":GOSUB 30:NEXT
410 IF SC>HS THEN HS=SC
420 COLOR 3:LOCATE 1,6:PRINT "TRY AGAIN":LOCATE 4,7:PRINT "Y/N?"
430 EXEC &H1058
440 A$=INKEY$:IF A$="" THEN 440
450 IF A$="y" THEN 1280
460 IF A$="n" THEN 1140
470 GOTO 440
480 REM *** おとだし ***
490 FOR I=1 TO LEN(A$(S)) STEP 3
500 SOUND VAL("&h"+MID$(A$(S),I,1)),VAL("&h"+MID$(A$(S),I+1,2))
510 NEXT:RETURN
520 REM *** KAL げきつい ***
530 S=0:GOSUB 490:LOCATE KX,0:A=LPOS(1):GOSUB 30:LOCATE KX,0:A=LPOS(2)
540 COLOR 1:LOCATE 10,11:PRINT KL:KL=KL-1
550 COLOR 3:LOCATE 10,11:PRINT KL
560 RETURN
570 REM *** じき げきつい ***
580 S=0:GOSUB 490:LOCATE FX,FY:A=USR(2):GOSUB 30:LOCATE FX,FY:A=USR(4)
590 COLOR 1:LOCATE 10,8:PRINT FL:FL=FL-1:COLOR 4:LOCATE 10,8:PRINT FL
600 RETURN
610 REM *** MIG げきつい **:
620 S=1:GOSUB 490:LOCATE EX,EY:A=USR(2):GOSUB 30:LOCATE EX,EY:A=USR(4)
630 GOSUB 750:DS=100:GOSUB 720
640 ML=ML-1:IF ML=0 THEN 900
650 GOTO 860
660 REM *** ミサイル げきつい ***
670 S=2:GOSUB 490:LOCATE MX,MY:A=USR(2):GOSUB 30:LOCATE MX,MY:A=USR(4)
680 MF=0:DS=50:GOSUB 720
690 ML=ML-1:IF ML=0 THEN 900
700 GOTO 870
710 REM *** とくてん せいぎょ ***
720 COLOR 1:LOCATE 10,2:PRINT SC:SC=SC+DS:COLOR 2:LOCATE 10,2:PRINT SC
730 RETURN
740 REM *** MIG しゅつげん ***
750 EX=INT(RND(1)*10):EY=17+RD*(RD<7)*2:LOCATE EX,EY:A=USR(1):DX=-DX
760 RETURN
770 REM *** PLAYしゅうりょうまでまつ ***
780 IF PEEK(&HFD1B)<>0 THEN 780
790 RETURN
800 REM *** WAIT 2 ***
810 FOR T=0 TO 300:NEXT:RETURN
820 REM *** レーザーほう はっしゃ ***
830 U=FX*16+8:V=FY*12-1:W=-(FY-5)*12*(FY>5)
840 SOUND 7,&H3C:PLAY "v11o4c8","v11o5c8":LINE (U,V)-(U,W),3
850 IF (FX=EX)*(FY-EY<6)*(FY>EY) THEN 620
860 IF (FX=MX)*(FY-MY<6)*(MF=1)*(FY>MY) THEN 670
870 IF (FX=KX)*(FY<7)+(FX=KX+1)*(FY<7) THEN GOSUB 530:GOTO 1340
880 LINE (U,V)-(U,W),1:GOTO 160
890 REM *** 1 ラウンド しゅうりょう ***
900 LINE (0,0)-(159,191),1,BF
910 COLOR 4:LOCATE 0,3:PRINT "NICE PLAY!"
920 BN=(KL+FL)*100+RD*50
930 COLOR 3:LOCATE 0,6:PRINT "BONUS=";CHR$(29);BN
940 DS=BN:GOSUB 720
950 SOUND 7,&H3E
960 PLAY "s9m10000o5t200"
970 PLAY "eefggfedccdee.d8d2eefggfedccded.c8c2"
980 PLAY "ddecde8f8ecde8f8edcdo4go5e2efggfedccded.c8c2"
990 GOSUB 780
1000 LINE (0,0)-(159,191),1,BF
1010 COLOR 1:LOCATE 10,14:PRINT RD:RD=RD+1:COLOR 2:LOCATE 10,14:PRINT RD
1020 GOTO 1340
1030 REM *** しょきか ***
1040 INPUT "Do you use a joystick";A$:IF A$="n" THEN ST=0:GOTO 1060
1050 INPUT "Joystick 1 or 2";ST:IF ST<0 OR ST>2 THEN 1050
1060 EXEC &HDAC6
1070 OUT &H93,2:FOR I=0 TO 511:POKE &HE000+I,&H8E:NEXT:OUT &H93,3
1080 SCREEN 3,2,2:COLOR ,1,2:CONSOLE ,,,0:CLS
1090 FOR I=0 TO 15
1100 POKE &HE000+I*2,&H8C:POKE &HE101+I*2,&H8E+(I<15)*2
1110 NEXT:EXEC &HDA70
1120 HS=0:K=0:FOR I=0 TO 2:READ A$(I):NEXT
1130 REM *** DEMONSTRATION ***
1140 CLS:RESTORE 1480
1150 FOR Y=0 TO 9:READ A$:FOR I=0 TO 6:A=VAL("&h"+MID$(A$,I*2+1,2))
1160 FOR X=0 TO 7
1170 IF (A AND &H80)=0 THEN 1190
1180 LINE (X*4+I*32+16,Y*4)-(X*4+I*32+19,Y*4+3),3,BF
1190 A=(A+A) AND &HFF:NEXT:NEXT:NEXT
1200 COLOR 2:LOCATE 1,4:A=LPOS(0):PRINT "   KAL"
1210 COLOR 3:LOCATE 4,5:PRINT "DON'T SHOOT!"
1220 COLOR 2:LOCATE 1,7:A=USR(1):PRINT " ......100 PTS"
1230 LOCATE 1,9:A=USR(3):PRINT " .......50 PTS"
1240 COLOR 3:LOCATE 1,11:A=USR(0):PRINT "  YOUR FIGHTER"
1250 COLOR 4:LOCATE 1,13:PRINT "PRESS ANY KEY":EXEC &H1058
1260 IF INKEY$="" THEN 1260
1270 REM *** がめんさくせい ***
1280 CLS:SC=0:RD=1:KL=3:FL=3:C=0:U=0:V=0:T=0:W=0:DS=0:BN=0
1290 COLOR 2:LOCATE 10,1:PRINT "SCORE":LOCATE 10,2:PRINT SC
1300 COLOR 3:LOCATE 10,4:PRINT "BEST":LOCATE 10,5:PRINT HS
1310 COLOR 4:LOCATE 10,7:PRINT "LEFT":LOCATE 10,8:PRINT FL
1320 COLOR 3:LOCATE 10,10:PRINT "KAL":LOCATE 10,11:PRINT KL
1330 COLOR 2:LOCATE 10,13:PRINT "ROUND":LOCATE 10,14:PRINT RD
1340 GOSUB 810
1350 IF FL*KL=0 THEN 350
1360 LINE (0,0)-(159,191),1,BF:SOUND 7,&H3E
1370 KX=INT(RND(1)*9):EX=INT(RND(1)*10):EY=17+RD*(RD<7)*2
1380 FX=0:FY=15:MF=0:ML=10:DX=1:KD=1
1390 LOCATE KX,0:A=LPOS(0):LOCATE EX,EY:A=USR(1):LOCATE FX,FY:A=USR(0)
1400 PLAY "t120ols9m10000"
1410 PLAY "o3ao4dc+8d8e1ro3ao4ed8e8f1raao5d8c8c2o4a+8a+8a8g8a1"
1420 GOSUB 780
1430 GOTO 50
1440 REM *** SOUND DATA ***
1450 DATA 0ff10f61f736810bffc3fd09,0ff1006007736810bffc3fd09
1460 DATA 07f10073e810bffc1fd00
1470 REM *** GRAPHIC DATA ***
1480 DATA 10821094001e00,2848fe7e004200,443e821400de20,ba8828be20c2a4
1490 DATA 107e6c6250de6c,7c2a001c884834,103e7c04047e64,922a101c006a24
1500 DATA 547e1050009c22,feaa7c9c008800
1510 REM ************************
1520 REM *   きんぽ゜くうこうへ かえれ   *
1530 REM *COME BACK TO KIMPO *
1540 REM * By S.Hirano 1985  *
1550 REM * For PC6001 SERIES *
1560 REM ************************
```

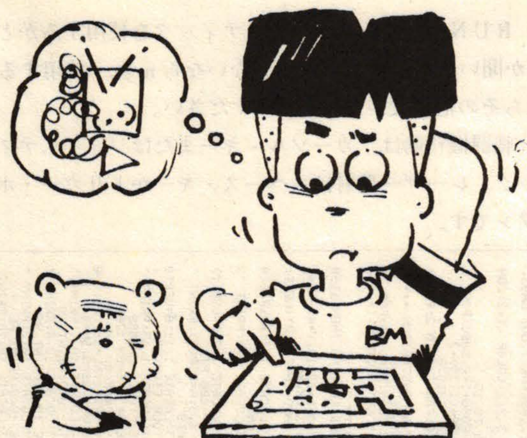
★はずかしい子のハガキ：はずかしいので，内容は書きません。はずかしい子より。（千葉県野田市・**村瀬治樹**10才）……【**影**：それじゃ，私も返事はしない……。プハーッ！ハッハッハッ。**編**：別に息をとめてなくたって。】

PC-6001mkII/6601/SR用
(モード5，ページ3)

PUZZLE 8

パズル

黒田　覚



内　容

このパズル・ゲームは，いちばん大きい灰色のパネルを下の出口においだすというゲームです。反射ゲームばかりやっていないで，たまにはこういったものもいいと思います。

やりかた

RUNすると，タイトルがでます。そこでスペース・キーを押してください。PCがしゃべって画面を作りはじめます。

始まったら，カーソル・キーのどれかを押してください。すると，小さなカーソルがでます。

パネルを動かすときは，カーソルをパネルの上に移動させて，スペース・キーを押します。パネルが消えるので，そうなったら，動かしたい方向のカーソル・キーを押します。これをくりかえして，灰色のパネルを出口に運んでください。

プログラムについて

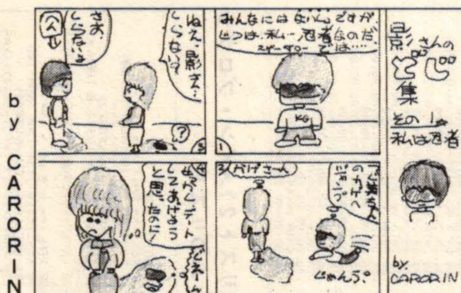
プログラムは，P6MKIIの特長である，話す！漢(かん)じる！カラフル！をすべて使用してみました。パネルは，最初絵にしようとしましたが，たいへん遅いので，LINE命令のBFを使いました。

CHECKER FLAG

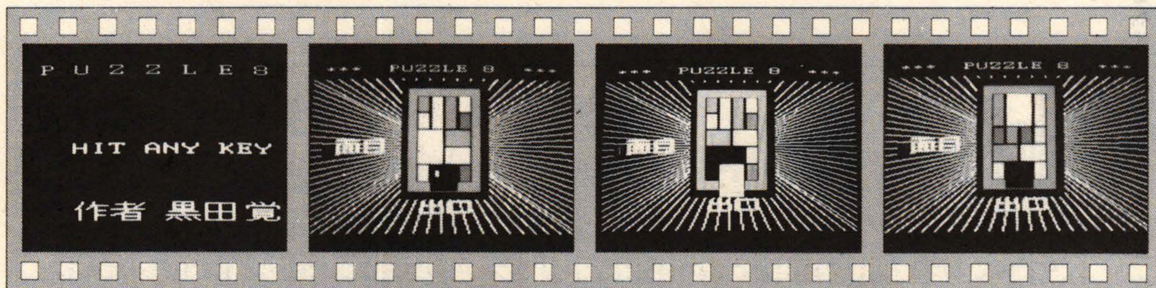
影：LINE命令のBFってなんですか？

Dr.D：うお，疑問を持つことはいいことだ。330～350行などで使っているな。BFをつけると，指定した2点を対角とする四角形を塗りつぶすことになるんだ。ちなみにBFの代わりにBを指定すると，その2点を対角とした四角形の箱を描くだけなんだ。何も指定しないと，もちろん直線を引くのだぞ。

by CARORIN



評：忍者くんでーす(影)



《写真1》タイトル画面。敵当なキーでスタート

《写真2》1面目。一番大きなパネルを出口まで

《写真3》やった，うまくいったぞー

《写真4》2面目。簡単にはいきませんよ

★▓▓▓▓▓←これくらいの焼き目がつくくらい焼くと，OFコーナーはおいしく食べられます。(群馬県高崎市・秋山直樹15才)……【影：どれどれ，んー，もうひと焼きだな。編集長：屋上で日光浴してるのはだれだ！】

PUZZLE 8のプログラム・リスト

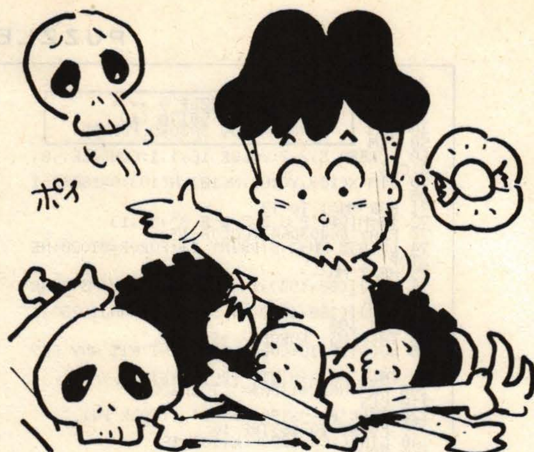
```
10 REM
20 REM      **** PUZZLE 8 ****
30 REM      1985年  5月17日 (金)
40 REM    PROGRAM By SATORU.KURODA
50 REM
60 SCREEN 3,2,2:COLOR 16,1,1:CONSOLE,,0,0:CLS
70 DIM X(10),Y(10),M(10),N(10):O=180:P=125
71 FOR MN=1 TO 13
72 I$=MID$("P U Z Z L E 8",MN,1)
73 PLAY"E6403D64":COLOR 13
74 LOCATE MN+2,3:PRINT I$:FOROP=0TO20:NEXTOP
75 NEXT MN
76 KANJI(80,150),14,360,437:TALK"M3 ^SAKUSYAWA."
77 KANJI(160,150),14,328,735:KANJI(230,150),14,109
78 TALK"M3 ^KURODA/ +SATORU."
80 LOCATE5,10:COLOR 16:PRINT"HIT ANY KEY"
90 TALK"M2 ^+HIQTO +ENI' +KI-."
100 A$=INKEY$:IFA$=""THEN100
110 CLS
120 TALK"F2 ^SIBA' RAKU'.":TALK"F41."
130 FORX=0TO318STEP 16
140 LINE(160,100)-(X,18),16
150 NEXTX
160 FORY=18TO199STEP 8
170 LINE(160,100)-(318,Y),16
180 NEXT Y
190 FORX=318TO0STEP-16
200 LINE(160,100)-(X,199),16
210 NEXT X
220 FORY=199TO18STEP-8
230 LINE(160,100)-(0,Y),16
240 NEXT Y
250 LOCATE1,0:COLOR 12:PRINT"***  PUZZLE 8  ***"
260 KANJI(132,160),8,478,297
270 KANJI(130,161),8,478,297
280 KANJI(128,162),11,478,297
290 KANJI(32,91),8,938,942
300 KANJI(30,92),8,938,942
310 KANJI(28,93),11,938,942
320 PT=PT+1:IFPT=9THEN1280
330 LINE(112,21)-(212,160),1,BF
340 LINE(120,31)-(202,151),5,BF
350 LINE(130,41)-(192,140),1,BF
360 FOR I=0 TO 10
370 READ X(I),Y(I),M(I),N(I),C
380 LINE(X(I)+2,Y(I)+1)-(M(I)-2,N(I)-1),C,BF
390 NEXT I
400 LINE(146,141)-(176,150),1,BF
410 LINE(16,100)-STEP(14,10),1,BF
420 LOCATE 0,10:COLOR 11:PRINT PT
430 TALK"M2 ^+GE-MU SU' +TA-TO."
440 FORI=1TO2
450 PLAY"S9M1200T25005B8BC64DC64E64D"
460 NEXT
470 REM ────────── カーソル いどう ──────────
480 S=STICK(0):ST=STRIG(0)
490 Z=POINT(O+2,P+1)
500 IFS=1THENOX=0:PY=-20
510 IFS=3THENOX=16:PY=0
520 IFS=5THENOX=0:PY=20
530 IFS=7THENOX=-16:PY=0
540 IFST=1THEN640
550 IFS=0THEN480
560 LINE(O+4,P+3)-STEP(2,6),Z,BF
570 O=O+OX:P=P+PY
580 IF O<132 THEN O=132
590 IF O>180 THEN O=180
600 IF P<45 THEN P=45
610 IF P>125 THEN P=125
620 LINE(O+4,P+3)-STEP(2,6),6,BF
630 GOTO 480
640 PLAY"S9M1200T250A64G64":X1=0:Y1=0
650 IFZ=1THEN620
660 IFZ=2THENI=0:GOTO 840
670 IFZ=8THENI=1:GOTO 1060
680 IFZ=7THENI=2:GOTO 840
690 IFZ=3THENI=3
700 IFZ=10THENI=4
710 IFZ=11THENI=5
720 IFZ=12THENI=6
730 IFZ=13THENI=7:GOTO 950
740 IFZ=14THENI=8:GOTO 950
750 IFZ=15THENI=9
760 IFZ=16THENI=10
770 LINE(X(I),Y(I))-(M(I),N(I)),1,BF
780 L=STICK(0):IFL=0THEN780
790 IFL=1THENZZ=POINT(X(I)+8,Y(I)-10):X1=0:Y1=-20:ZX=1
800 IFL=3THENZZ=POINT(X(I)+24,Y(I)+10):X1=16:Y1=0:ZX=1
810 IFL=5THENZZ=POINT(X(I)+8,Y(I)+30):X1=0:Y1=20:ZX=1
820 IFL=7THENZZ=POINT(X(I)-8,Y(I)+10):X1=-16:Y1=0:ZX=1
830 GOTO 1210
840 LINE(X(I),Y(I))-(M(I),N(I)),1,BF
850 L=STICK(0):IFL=0THEN850
860 IFL=1THENZZ=POINT(X(I)+8,Y(I)-10):X1=0:Y1=-20:ZX=1
870 IFL=3THEN GOSUB 910
880 IFL=5THENZZ=POINT(X(I)+8,Y(I)+50):X1=0:Y1=20:ZX=1
890 IFL=7THEN GOSUB 930
900 GOTO 1210
910 ZZ=POINT(X(I)+24,Y(I)+10):ZX=POINT(X(I)+24,Y(I)+30):X1=16:Y1=0
920 RETURN
930 ZZ=POINT(X(I)-8,Y(I)+10):ZX=POINT(X(I)-8,Y(I)+30):X1=-16:Y1=0
940 RETURN
950 LINE(X(I),Y(I))-(M(I),N(I)),1,BF
960 L=STICK(0):IFL=0THEN960
970 IFL=1THEN GOSUB 1020
980 IFL=3THEN ZZ=POINT(X(I)+45,Y(I)+10):X1=16:Y1=0:ZX=1
990 IFL=5THEN GOSUB 1040
1000 IFL=7THEN ZZ=POINT(X(I)-8,Y(I)+10):X1=-16:Y1=0:ZX=1
1010 GOTO 1210
1020 ZZ=POINT(X(I)+8,Y(I)-10):ZX=POINT(X(I)+24,Y(I)-10):X1=0:Y1=-20
1030 RETURN
1040 ZZ=POINT(X(I)+8,Y(I)+30):ZX=POINT(X(I)+30,Y(I)+30):X1=0:Y1=20
1050 RETURN
1060 LINE(X(I),Y(I))-(M(I),N(I)),1,BF
1070 L=STICK(0):IFL=0THEN1070
1080 IFL=1THEN GOSUB 1130
1090 IFL=3THEN GOSUB 1150
1100 IFL=5THEN GOSUB 1170
1110 IFL=7THEN GOSUB 1190
1120 GOTO 1210
1130 ZZ=POINT(X(I)+8,Y(I)-10):ZX=POINT(X(I)+24,Y(I)-10):X1=0:Y1=-20
1140 RETURN
1150 ZZ=POINT(X(I)+40,Y(I)+10):ZX=POINT(X(I)+40,Y(I)+30):X1=16:Y1=0
1160 RETURN
1170 ZZ=POINT(X(I)+8,Y(I)+49):ZX=POINT(X(I)+24,Y(I)+49):X1=0:Y1=20
1180 RETURN
1190 ZZ=POINT(X(I)-8,Y(I)+10):ZX=POINT(X(I)-8,Y(I)+30):X1=-16:Y1=0
1200 RETURN
1210 IFZZ<>1ORZX<>1THEN 1230
1220 X(I)=X(I)+X1:Y(I)=Y(I)+Y1:M(I)=M(I)+X1:N(I)=N(I)+Y1
1230 LINE(X(I)+2,Y(I)+1)-(M(I)-2,N(I)-1),Z,BF
1240 IFPOINT(160,155)=8THEN 1260
1250 GOTO 620
1260 TALK"M2 ^+YAQTA-/ +WA-I +WA-I."
1270 GOTO 320
1280 REM ──────────    END    ──────────
1290 CLS:PLAY"S9M1200C16D16C8F64F46F64A18B8A16B8"
1300 PRINT"     おめでとう!!!":TALK"M2 ^OMEDETO-.":LOCATE0,5
1310 PRINT"あなたは、すべてクリアーしました。":TALK"M2 ^ANATAWA SUBETE KURIA- SIMASITA.
1320 LOCATE1,10:PRINT"もういちどやりますか?[Y/N]":TALK"M2^MOOICIDOYARIMASUKA?"
1330 I$=INKEY$
1340 IFI$="Y"ORI$="y"THEN RUN
1350 IFI$="N"ORI$="n"THENEND
1360 GOTO 1330
1370 REM ────────── パターン 1 ──────────
1380 DATA 162,41,176,80,2,130,81,160,120,8,146,41,160,80,7
1390 DATA 178,61,192,80,3,130,41,144,60,10,178,121,192,140,11
1400 DATA 130,121,144,140,12,162,81,192,100,13,162,101,192,120,14
1410 DATA 130,61,144,80,15,178,41,192,60,16
1420 REM ────────── パターン 2 ──────────
1430 DATA 130,41,144,80,2,146,41,176,80,8,178,41,192,80,7
1440 DATA 130,81,144,100,3,146,81,160,100,10,162,81,176,100,11
1450 DATA 178,81,192,100,12,130,101,160,120,13,162,101,192,120,14
1460 DATA 130,121,144,140,15,178,121,192,140,16
1470 REM ────────── パターン 3 ──────────
1480 DATA 178,101,192,140,2,130,101,160,140,8,162,101,176,140,7
1490 DATA 178,61,192,80,3,162,61,176,80,10,178,41,192,60,11
1500 DATA 146,61,160,80,12,130,81,160,100,13,162,81,192,100,14
1510 DATA 130,61,144,80,15,130,41,144,60,16
1520 REM ────────── パターン 4 ──────────
1530 DATA 162,41,176,80,2,130,41,160,80,8,178,41,192,80,7
1540 DATA 162,101,176,120,3,130,121,144,140,10,178,101,192,120,11
1550 DATA 178,121,192,140,12,130,101,160,120,13,130,81,160,100,14
1560 DATA 178,81,192,100,15,162,81,176,100,16
1570 REM ────────── パターン 5 ──────────
1580 DATA 130,41,144,80,2,146,41,176,80,8,178,41,192,80,7
1590 DATA 130,121,144,140,3,178,101,192,120,10,146,101,160,120,11
1600 DATA 162,101,176,120,12,162,81,192,100,13,130,81,160,100,14
1610 DATA 178,121,192,140,15,130,101,144,120,16
1620 REM ────────── パターン 6 ──────────
1630 DATA 162,61,176,100,2,130,41,160,80,8,178,61,192,100,7
1640 DATA 130,101,144,120,3,178,121,192,140,10,130,121,144,140,11
1650 DATA 146,101,160,120,12,162,41,192,60,13,130,81,160,100,14
1660 DATA 162,101,176,120,15,178,101,192,120,16
1670 REM ────────── パターン 7 ──────────
1680 DATA 162,61,176,100,2,130,101,160,140,8,146,41,160,80,7
1690 DATA 178,81,192,100,3,130,61,144,80,10,178,41,192,60,11
1700 DATA 130,41,144,60,12,130,81,160,100,13,162,101,192,120,14
1710 DATA 178,61,192,80,15,162,41,176,60,16
1720 REM ────────── パターン 8 ──────────
1730 DATA 130,41,144,80,2,130,101,160,140,8,162,41,176,80,7
1740 DATA 146,41,160,60,3,178,81,192,100,10,178,101,192,120,11
1750 DATA 146,61,160,80,12,130,81,160,100,13,162,121,192,140,14
1760 DATA 162,81,176,100,15,162,101,176,120,16
```

★「なでなで」とか「カワイー♡」とか言って，FX-780Pのキー・ボードをこする人がいますが，やめよーね。（奈良県橿原市・**おお／ぴいぴ♡15才**）……【**影**：キー・ボードはこするものか，私はなめるもんだとばっかり思っていた。】

PC-8001/mkII/8801/mkII/SR用
(N-BASIC)

夢飴物語
—ドリーム・キャンディ・ストーリー—

小川真太郎



起

ここは魔の海域。あなたの使命は，死骨をうまく使い，怪しく光る五つの飴(あめ)のような球を並べることです。

海の中なので，あなたは自由に動けますが，飴や死骨は下に落ちていきます。

承

2468で『マタロウ』の移動。スペース・キーは飴がそろっているときはクリア（残りの体力×ラウンド点）となり，それ以外のときはやり直しとなります。

また，パワーが0だったり，マタロウの周囲に緑の魔物がいたりするとミスです。魔物は変色後に死骨のどれかに乗り移ります。

転

飴は赤いレンガの上から左→右の順で，赤紫緑水黄と並べてください。また，ステージは6面まであります。

結

オリジナル・ステージを作る場合，迷路は14×10の大きさです。データの数字は，

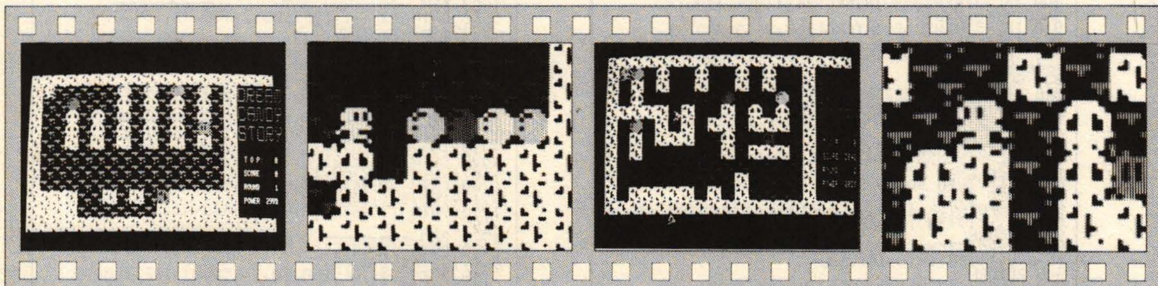
0…空　白　　5…紫ボール
1…白い壁　　6…緑ボール
2…赤い壁　　7…水色ボール
3…死　骨　　8…黄ボール
4…赤ボール

また，つぎの項目を守ってください。

☆左上の端は必ず空白にする
☆死骨はステージに一つはあるようにする
☆ボールは同種のものが何個あってもよい
☆赤い壁は一つしか置いてはいけない
☆ボールや死骨は水中に浮遊していてはいけない
☆もちろん，クリアできなきゃだめ

CHECKER FLAG

Dr.D：思考型ゲームだな。こういうゲームはアイデア勝負だぞ。さすが真太郎君だ。



《写真1》1面です。よーく頭を使って考える

《写真2》成功！赤紫緑水黄の順に並べるのです

《写真3》2面です。む，むずかしい

《写真4》中央がマタロウ。死骨をうまく使おう

★ある日，上司に「ゴカイ君，碁会社の5階で5回も，誤解してもらちゃこまるねえ一」と，ゴーカイに言われた。(神奈川県横浜市・広瀬正樹13才)……【影：そうかい。編：単純明解だね。影：そうかい，めいかいかい。】

夢飴物語のプログラム・リスト

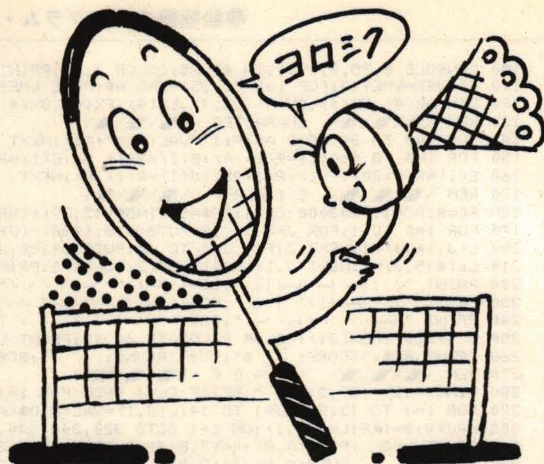
```
100 CONSOLE 0,25,0,1:WIDTH 80,25:COLOR 7,32:PRINT CHR$(12);:DEFINT A-Z
110 DEFUSR=&HE91A:FOR I=0 TO 35:READ A$:POKE &HE900+I,VAL("&H"+A$):NEXT
120 DIM A%(4),B%(4),C%(4),D%(4),E%(4),F%(4),G%(4),R%(34),L(18,12),A$(10)
130 REM \◣\◣\◣\  CHARACTER  \◣\◣\◣\
140 FOR I=0 TO 34:READ A$:R(I)=VAL("&H"+A$):NEXT
150 FOR I=0 TO 4:A(I)=R(I+ 0):B(I)=R(I+ 5):C(I)=R(I+10):D(I)=R(I+15)
160 E(I)=R(I+20):F(I)=R(I+25):G(I)=R(I+30):NEXT
170 REM \◣\◣\◣\  S T A R T  \◣\◣\◣\
180 SC=0:RO=1:PO=3000:CL=1:BC$=STRING$(15,29)+CHR$(31):COLOR 7:PRINT CHR$(12);
190 FOR I=0 TO 1:FOR J=0 TO 18:PUT@(J*8,I*88)-(J*8+7,I*88+7),B,PSET
200 L(J,I*11)=1:NEXT J:FOR J=1 TO 10:PUT@(I*120,J*8)-(I*120+7,J*8+7),B,PSET
210 L(I*15,J)=1:NEXT J,I:LOCATE 64,2:COLOR 3:PRINT "┌┐┌┐┌┐┌┐┌┬┐";BC$;
220 PRINT "| |┣╯├ ├┤|||";BC$;"└┘╯∪└┘╰╯╰╯";BC$;"┌┐┌┐∩╭┌┐╭╮";BC$;
230 PRINT "|  ├┤||||  |┬╯";BC$;"└┘╰╯╯∪└┘ ╯";BC$;"┌┐┌┬┐┌┐┌┐╭╮";BC$;
240 PRINT "└┐ | | |┣╯┬╯";BC$;"└┘ ╰ └┘╯∪ ╯";:BC$=RIGHT$(BC$,12)
250 BC$=BC$+CHR$(31):COLOR 7:LOCATE 66,13:PRINT USING "T O P:#####";TP;
260 PRINT BC$;"SCORE:    0";BC$;"ROUND:     1";BC$;"POWER: 3000"
270 REM \◣\◣\◣\  S T A G E  \◣\◣\◣\
280 LINE(4,2)-(59,21)," ",BF:IF CL=1 THEN FOR I=1 TO 10:READ A$(I):NEXT:CL=0
290 FOR I=1 TO 10:FOR J=1 TO 14:L(J,I)=VAL(MID$(A$(I),J,1))
300 A=J*8:B=I*8:L=L(J,I):ON L+1 GOTO 320,340,340,330
310 COLOR L-2  :PUT@(A,B)-(A+7,B+7),D,PSET:GOTO 350
320 COLOR 1    :PUT@(A,B)-(A+7,B+7),A,PSET:GOTO 350
330 COLOR 7    :PUT@(A,B)-(A+7,B+7),C,PSET:GX=J:GY=I:GOTO 350
340 COLOR L*3+4:PUT@(A,B)-(A+7,B+7),B,PSET:IF L=2 THEN DX=J:DY=I-1
350 NEXT J,I:COLOR 5:PUT@(8,8)-(15,15),F%,PSET
360 REM \◣\◣\◣\  R E A D Y  \◣\◣\◣\
370 FX=1:X=1:Y=1:GA=0:COLOR 4:PUT@(GX*8,GY*8)-(GX*8+7,GY*8+7),G,PSET
380 FOR I=1 TO 4:FOR J=1 TO 9:A=USR(J):NEXT J,I
390 REM \◣\◣\◣\   MATAROH   \◣\◣\◣\
400 IF INP(9)=191 THEN 670
410 I0=INP(0):VX=0:VY=0:IF I0=251 THEN VY=1 ELSE IF INP(1)=254 THEN VY=-1
420 IF VY=0 THEN IF I0=255 THEN 580 ELSE VX=SGN(200-I0):FX=VX
430 X1=X+VX:X2=X+VX+VX:L=L(X1,Y+VY):C=7:ON L+1 GOTO 540,580,580
440 REM \◣\◣\◣\  C A R R Y  \◣\◣\◣\
450 IF L(X2,Y+VY)>0 OR L(X1,Y-1)>2 THEN 580 ELSE L(X1,Y)=0:L(X2,Y)=L:COLOR 1
460 PUT@(X1*8,Y*8)-(X1*8+7,Y*8+7),A,PSET:COLOR C:D=Y:A=USR(1):IF L>3 THEN 480
470 COLOR 7  :PUT@(X2*8,Y*8)-(X2*8+7,Y*8+7),C,PSET:GOTO 490
480 COLOR L-2:PUT@(X2*8,Y*8)-(X2*8+7,Y*8+7),D,PSET
490 REM \◣\◣\◣\   D O W N   \◣\◣\◣\
500 IF L(X2,D+1)>0 THEN 580 ELSE COLOR 1:PUT@(X2*8,D*8)-(X2*8+7,D*8+7),A,PSET
510 D=D+1:IF L=3 THEN COLOR 7:PUT@(X2*8,D*8)-(X2*8+7,D*8+7),C,PSET:GOTO 530
520 COLOR L-2:PUT@(X2*8,D*8)-(X2*8+7,D*8+7),D,PSET
530 A=USR(D-Y+3):L(X2,D-1)=0:L(X2,D)=L:GOTO 490
540 REM \◣\◣\◣\  P R I N T  \◣\◣\◣\
550 COLOR 1:PUT@(X*8,Y*8)-(X*8+7,Y*8+7),A,PSET:X=X1:Y=Y+VY:COLOR 5
560 IF FX=-1 THEN PUT@(X*8,Y*8)-(X*8+7,Y*8+7),E,PSET:A=USR(6):GOTO 580
570 PUT@(X*8,Y*8)-(X*8+7,Y*8+7),F,PSET:A=USR(6)
580 REM \◣\◣\◣\  KABIGON  \◣\◣\◣\
590 PO=PO-1:COLOR 7:LOCATE 73,19:PRINT USING "####";PO;:IF PO<1 THEN 710
600 IF GA=1 THEN COLOR 7:PUT@(GX*8,GY*8)-(GX*8+7,GY*8+7),C,PSET:GOTO 640
610 IF RND(1)>.02 THEN 630 ELSE FOR I=1 TO 12:COLOR IMOD7+1
620 PUT@(GX*8,GY*8)-(GX*8+7,GY*8+7),G,PSET:A=USR(I):NEXT:GA=1
630 IF ABS(X-GX)>1 OR ABS(Y-GY)>1 THEN 390 ELSE 710
640 L=RND(1)*14+1:M=RND(1)*10+1:IF L(L,M)<>3 THEN 640 ELSE A=USR(0)
650 COLOR 4:PUT@(L*8,M*8)-(L*8+7,M*8+7),G,PSET:GA=0:GX=L:GY=M:GOTO 390
660 REM \◣\◣\◣\  C L E A R  \◣\◣\◣\
670 FOR I=0 TO 4:IF L(DX+I,DY)=I+4 THEN NEXT ELSE 270
680 FOR I=1 TO 30:A=USR(31-I):NEXT:FOR I=0 TO 55:COLOR IMOD7+1:LOCATE 73,19
690 PRINT USING "####";PO;:A=USR(IMOD2+1):NEXT:SC=SC+PO*RO:LOCATE 72,15
700 PRINT USING "#####";SC;:POKE -1211,RO+49:RO=RO+1:CL=1:IF RO<7 THEN 270
710 REM \◣\◣\◣\  GAME OVER  \◣\◣\◣\
720 FOR I=0 TO 25:OUT 81,33:A=USR(4+J):WIDTH 80:A=USR(6+J):NEXT
730 G$(0)="◢◣ ◢◣ ▛▚▞▜ ▛▀  ◢◣ ▌ ▐ ▛▀ ▛▀◣"
740 G$(1)="▌ ▄ ▛▀▜ ▌  ▐ ▛▀  ▌ ▐ ▌ ▐ ▛▀ ▛▀◤"
750 G$(2)="◥◤ ▌ ▐ ▌  ▐ ▙▄  ◥◤  ◥◤ ▙▄ ▌ ◥"
760 FOR I=1 TO 22:COLOR IMOD7+1:FOR J=0 TO 2:LOCATE 16,10+J:PRINT G$(J);
770 A=USR(I+J):NEXT J,I:COLOR 2:LOCATE 27,19:IF TP<SC THEN TP=SC
780 PRINT "HIT [S] KEY";:RESTORE 850:WAIT 4,8,255:GOTO 170
790 REM \◣\◣\◣\  D A T A S  \◣\◣\◣\
800 DATA 3E,20,D3,40,CD,13,E9,3E,00,D3,40,CD,13,E9,25,C2,00,E9,C9,E5,2D,C2
810 DATA 14,E9,E1,C9,E5,5E,23,66,6B,CD,00,E9,E1,C9
820 DATA 0040,0040,081E,E100,0140,0040,FB9F,EFE9,EFCF,F9BD,0040,7E3C,99DB
830 DATA FF99,5A7E,0040,723C,FFFD,FFFD,3C7E,0040,753E,3E75,987F,711E,0040
840 DATA AE7C,7CAE,19FE,8E78,0040,7EC5,6BEB,7FEA,4DFE
850 DATA 00000050706080,00400030303030,00303030303030,00303030303030
860 DATA 00101010101010,00000000000000,00000000000000,00000000000000
870 DATA 11100101021111,11100000011111,05030030030300,01010010010100
880 DATA 03000400600070,11110100103030,08010101101110,01011100300300
890 DATA 01000000101110,00000000000000,00000000010000,21111101010000
900 DATA 03000000040300,01030000030700,01030000010300,00010030011100
910 DATA 00010030000000,00060030000000,00010010000000,03000010000000
920 DATA 05003030303080,11002010101111,03030300080400,01030303030100
930 DATA 03010301110100,03000103000100,05000003010100,01100006000100
940 DATA 00010001010100,00001000000000,00700000000000,11100100210010
950 DATA 00111030000801,10303050100301,10101011100601,10303010030101
960 DATA 10101110040301,10111003010101,10700011110001,00100000000001
970 DATA 00003030000000,11101011211011,00303030403030,30303030101030
980 DATA 30303030301060,30303030303010,10101010301000,00000000303080
990 DATA 00000030103010,00000030301030,05007030103010,21111010001000
```

★5月24日，マイコンショウに行って，電波新聞社のブースで，編集部のある人にサインをもらって，弟に見せたら「なんで，こんなきたないラクガキしてあるの」と言われた。(東京都練馬区・村上智洋14才)……【影・編：知らんぷり。】

PC-8001/mkII/8801/mkII/SR用
(N-BASIC)

PC版
シャトル・ゲーム

MON



説　明

コンピュータとバドミントンの試合をしてください。操作方法は，[1][3]で左右に動き，[2]でアンダー・ショット，[5]でオーバー・ショットです。

これは，ベーマガ83年5月号，BM—LⅢからの移植です。ただし，LEVELをつけました（1～3）。あと，1セット10点です。

注　意

○相手はサーブ・ミスをします。

○画面の表の下側は左からLEVEL，途中経過，今のLEVELの相手のミスする確率です。

○オーバー・ショットのほうがハネが速く飛ぶ確率が高く，手元に引きよせて打ったほうが遠くへ飛びます。

《第1表》変数表

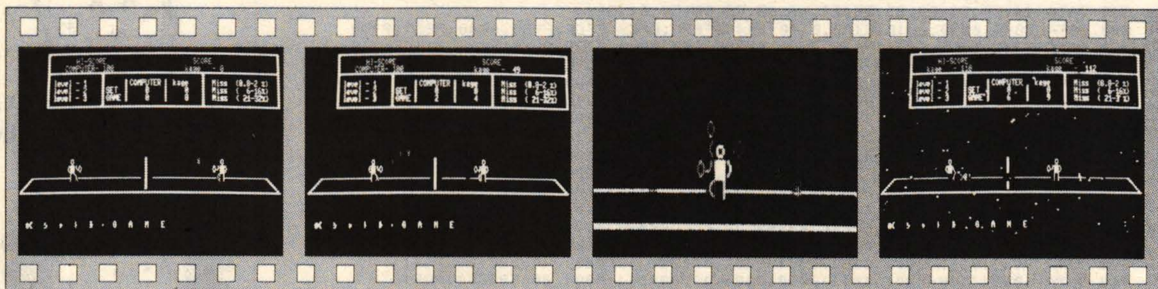
D(n)	シャトルの軌道が入っている
J(n)	D(n)のnをどこから使うか
E	シャトルの飛ぶ速度
G1,G2	何セット取ったか，G1自分，G2相手
S1,S2	何点　取ったか
FL	0：自分のサーブ　1：相手のサーブ
LE	今のレベル
D	D(n)のnに当たる
F	相手の動きの方向に関するもの
Q	Q番地からのデータの音楽を演奏するためのアドレス
HI	ネット，インなどの判断
Z，Y	S1,S2が10になるとそれが(Z，Y)−1になる
D$	メッセージ
L	D$の文字の長さ

CHECKER FLAG

影：ぐはははー。この足の動きがいい。最高だぜ。

Dr.D：プログラムのほうは論理式をたくみに使っているぞ。みんなも参考にしてほしいところだ。特に1260行などだな。

編：みんな，がんばろうね。



《写真1》さあ，試合開始。足の動きに注目！

《写真2》追熱したラリーの応しゅうです

《写真3》いくら振ってもハネは後ろのほうへ

《写真4》10点で1セット先取しました

★国語の時間はじめて「影響」という字を習ってから今まで，影さんのことを"エイさん"と思っていた。(大阪府寝屋川市・川口泰弘12才)……【影：ノドしゅっきり，アシャダアメ。誰かわかる？編：影ろくでなしでしょ。】

PC版シャトル・ゲームのプログラム・リスト

```
10  CLEAR300,&HBFFF
20  WIDTH80,25:CONSOLE0,25,0,1
30  COLOR7,0,0:PRINTCHR$(12)
40  DEFINT A-Z
50  DIM D(75),J(1)
60  GOSUB1990
70  E$=CHR$(11)+STRING$(10,31)
80  HA$="COMPUTER":HSC=100
90  IF PEEK(&HC000)<>17 GOTO 120
100 GOSUB2010
110 GOTO 160
120 RESTORE180:FORI=&HC000 TO &HC0AF
130 GOSUB2050
140 READ A$ :POKE I,VAL("&H"+A$)
150 NEXT
155 A$=""
160 LOCATE21,15:PRINT"Key    [1]-ﾋﾀﾞﾘ [3]-ﾐｷﾞ
170 LOCATE28,17:PRINT"[2]-ｱﾝﾀﾞｰ   [5]-ｵｰﾊﾞｰ
180 DATA 11,00,C1,3A,30,C1,CD,1B,C0,11,18,C1,3A,31,C1,CD
190 DATA 1B,C0,3A,27,C0,EE,06,32,27,C0,C9,21,08,FA,85,6F
200 DATA CD,2F,C0,CD,2F,C0,0E,06,EB,09,EB,CD,2F,C0,C9,06
210 DATA 06,1A,13,77,23,10,FA,0E,72,09,C9,DB,00,CB,4F,20
220 DATA 04,3E,01,18,19,CB,5F,20,04,3E,02,18,11,CB,6F,20
230 DATA 04,3E,03,18,09,CB,57,20,04,3E,04,18,01,AF,32,20
240 DATA F2,C9,21,85,C0,46,23,AF,B0,C8,3A,67,EA,CB,EF,CD
250 DATA 7E,C0,00,00,CB,AF,CD,7E,C0,10,F2,23,18,E7,D3,40
260 DATA 4E,0D,20,FD,C9,FF,0A,14,14,0A,1E,05,00,00,10,03
270 DATA 00,00,50,5A,50,64,50,82,00,00,FF,1A,FF,2A,FF,3A
275 DATA FF,4A,FF,5A,60,6A,70,7A,00,00,00,00,00,00,00,00
280 REM ┴┴┴┴┤ﾍﾝｽｳ ﾉ ｾｯﾃｲ ・ ﾏｼﾝｺﾞ ﾍﾉ ﾊｼﾜﾀｼ├┴┴┴┴
290 DEFUSR=&HC000:DEFUSR1=&HC03B:DEFUSR2=&HC062
300 '      =move            =key              =sound
310 C0$="   o    O╯■)  ─( ├───┤├─
320 C1$="  o     (■╰O ─┤ ╲───┤ )─
330 A=VARPTR(C0$)+1
340    POKE&HC001,PEEK(A) :POKE&HC002,PEEK(A+1)
350 A=VARPTR(C1$)+1
360    POKE&HC00A,PEEK(A) :POKE&HC00B,PEEK(A+1)
370 G=VARPTR(A):W=256:V=255
380    POKE&HC004,G MOD256+W:POKE&HC005,G¥256+V
390 G=VARPTR(G)
400    POKE&HC00D,G MOD256+W:POKE&HC00E,G¥256+V
410     A!=.348889:B=23:GOSUB440
420 C=0:A!=.314159:B=19:GOSUB440
430 GOTO 510
440 C=C+1:D=D+1
450 D(D)=15-C*(TAN(A!)-C*5*(B*COS(A!))^-2)+.5
460 GOSUB1950
470 IF D(D)<20 THEN 440
480 J(E)=C:E=E+1
490 RETURN
500 REM ┴┴┴┴┤ｶﾞﾒﾝ ﾉ ｾｯﾃｲ ・ ﾍﾝｽｳ ﾉ ｼｮｷ etc├┴┴┴┴
510 INPUT"What's your name :";A$
520 IFA$=""THENA$="ﾅﾅｼﾉｺﾞﾝ
530 A$=LEFT$(A$+"       ",7)
540 FL=0:LE=3
550 DATA 10, 77,145, 77
560 DATA 10, 77, 17, 70,145, 77,138, 70
570 DATA 25,  5,145, 16
580 DATA 25, 16,145, 34, 54, 34,105, 16
590 IF(G1=1ORG2=1)ANDS1=0ANDS2=0THENGOSUB2010
600 COLOR5,32,0:PRINTCHR$(12)
610 COLOR5:LOCATE9,17:PRINTSTRING$(60,149)
620 FORI=0TO200
630 RESTORE550
640 FORE=1TO3
650 READ A,B,C,D
660 LINE(A,B)-(C,D),PSET
670 NEXT
680 FOR E=1TO3
690 READ A,B,C,D
700 LINE(A,B)-(C,D),PSET,B
710 NEXT
720 COLOR5
730 LOCATE 33,5
740 PRINT           "▌COMPUTER ▌ "A$
750 LOCATE 28,6
760 PRINT       "SET  ▌    "G2"    ▌    "G1
770 LOCATE 28,7
780 PRINTUSING"GAME ▌    ##    ▌    ##";S2,S1
790 LINE(37,16)-(39,18),"▌",0,BF
800 LINE(38,15)-(38,18),"▌",6
810 COLOR5-(LE=1)*2
820      LOCATE14,5:PRINT"level - 1
830      LOCATE55,5:PRINT"Miss  (0.8-2 %)
840 COLOR5-(LE=2)*2
850      LOCATE14,6:PRINT"level - 2
860      LOCATE55,6:PRINT"Miss  (  6-16%)
870 COLOR5-(LE=3)*2
880      LOCATE14,7:PRINT"level - 3
890      LOCATE55,7:PRINT"Miss  ( 21-32%)
900 A=55:G=18:B=0:D=1:F=18:E=0:O=0:P=0
910 LOCATE 5,23  :PRINTD$
920 C=51:IF FL=1 THENC=21
930 COLOR4:LOCATE20,2
940 PRINT"HI-SCORE"SPC(22)"SCORE
950 LOCATE17,3:PRINTHA$"-"HSC
960 LOCATE48,3:PRINT A$"-" SC;
970 IF G1=2 THEN1800
980 IF G2=2 THEN1830
990 GOTO 1050
1000 FORI=0TO70:NEXT
1010 RETURN
1020 POKE&HC063,QMOD256+W
1021 POKE&HC064,Q¥256+V
1025 M=USR2(0):RETURN
1030 REM ┴┴┴┴┤ｼﾞﾌﾞﾝ ｶﾞ ｳｺﾞｷﾏｽ├┴┴┴┴
1040 M=USR1(0)
1050 ON PEEK(&HF220) GOTO 1070,1080,1090,1200
1060 GOTO 1320
1070 A=A+(A>40):GOTO 1320
1080 A=A-(A<62):GOTO 1320
1090 COLOR5  :LOCATE A,16:PRINT"  "
1100           LOCATE A,15:PRINT"  o╱O
1110 GOSUB1000:LOCATE A,14:PRINT" O
1120           LOCATE A,15:PRINT" (o  "
1130 Q=&HC086:GOSUB1020   :GOSUB1000
1140           LOCATE A,14:PRINT"   "
1150 IFC<A-1OR C>A+2OR B<14OR B>15THEN1320
1160 Q=&HC08E:GOSUB1020
1170 I=C=A-1 OR C=A:C=A-1
1180 E=-2:D=(45 AND I)+2
1190 GOTO 1280
1200 COLOR5  :LOCATE A,16:PRINT" (■╰O
1210 GOSUB1000:LOCATE A,16:PRINT" ╱■)  "
1220           LOCATE A,17:PRINT" O
1230 Q=&HC086:GOSUB1020   :GOSUB1000
1240 IFC<A-1OR C>A+2OR B<16OR B>17THEN1320
1250 Q=&HC08E:GOSUB1020
1260 I=C=A-1 OR C=A:C=A-1
1270 E=-2:D=45 AND I
1280 F=C+3-(J(1)ANDI)-(J(0)ANDI=0)
1290 F=-30*(F>29)-(10*(F<10))-(F+2)*(F<30ANDF>9)
1300 SC=SC+1
1310 LOCATE57,3:PRINTSC;
1320 M=USR(0) 'move
1330 C=C+E:D=D+ABS(E):B=D(D):COLOR4
1340 CK=PEEK(&HF301+C+B*120)
1350 IFB>17OR CK=139THENGOSUB1580:GOTO 590
1360 LOCATE O,P:PRINT" ";
1370 LOCATE C,B:PRINT"¥";
1380 O=C:P=B
1390 G=G+(G>F)-(G<F)
1400 IF C<G+1OR C>G+3OR B<15GOTO 1040
1410 REM┴┴┴┴┤ COMPUTER ├┴┴┴┴
1420 COLOR5  :LOCATE G,15:PRINT"  o
1430           LOCATE G,16:PRINT"O╯■) "
1440           LOCATE G,17:PRINT"─┤ ╲-"
1450 GOSUB1000
1460           LOCATE G,16:PRINT" (■╲
1470 Q=&HC086:GOSUB1020   :GOSUB1000
1480 IF RND(1)<LE*LE*LE*8E-03-(E=-2)*.1GOTO 1530
1490 ON INT(RND(1)*2+1) GOTO 1500,1520
1500 D=0:C=(3AND(RND(1)>.5ANDG<15))+G+3
1510 GOTO 1540
1520 IFG>14 THEN D=45:C=G+3:GOTO 1540ELSE1500
1530 GOSUB1580:GOTO 590
1540 Q=&HC08E:GOSUB1020
1550 IFRND(1)<.7THENE=2:GOTO 1050
1560 E=1:GOTO 1050
1570 REM┴┴┴┴┤ IN OUT ? ├┴┴┴┴
1580 LOCATE O,P:PRINT" ";
1590 LOCATE C,B:PRINT"¥";
1600 FL=0
1610 HI=(C>5ANDC<37)+(C>39ANDC<71)*2+(C<6ORC>70)*3
1620 ON -HI GOTO 1660,1670,1680
1630 B$="ﾈ ｯ ﾄ !"
1640 IFE<0THENS2=S2+1:FL=1:GOTO 1700
1650 GOTO 1690
1660 B$=" ｲ ﾝ !" :GOTO 1690
1670 B$=" ｲ ﾝ !" :S2=S2+1:FL=1:GOTO 1700
1680 B$="ｱ ｳ ﾄ !":IFE<0THENS2=S2+1:FL=1:GOTO 1700
1690 S1=S1+1:SC=SC+10
1700 Z=S1=10:Y=S2=10
1710 G1=G1-Z :G2=G2-Y
1720 Q=&HC092:GOSUB1020
1730 IF Z OR Y THENS1=0:S2=0
1740 IFHS<SCTHENHS=SC:HA$=A$
1750 O=0:P=0
1760 COLOR3:LOCATE C,B:PRINTB$
1770 COLOR7
1780 FORI=0TO3000:NEXT
1790 RETURN
1800 IFLE<2THEN1830
1810 G1=0:G2=0:LE=LE-1
1820 Q=&HC09A:GOSUB1020:GOTO 590
1830 D$="  ●<    G  A  M  E  ・  O  V  E  R   "
1840 GOSUB2000:J=1
1850 FORI=1TO100:GOSUB1950
1860 FORQ=1TO 80:NEXT
1870               NEXT
1880 LOCATE30,13:PRINT"REPLAY ?"
1890 IF INPUT$(1)<>"y" THEN END
1900 S1=0:S2=0
1910 G1=0:G2=0
1920 SC=0:GOSUB1990
1930 PRINT
1940 GOTO 510
1950 Q=&HC08E:GOSUB1020
1960 J=(J AND J<L)+1
1970 PRINTE$+RIGHT$(D$,L-J)+LEFT$(D$,J)
1980 RETURN
1990 D$="  ●<    ｼ    ｬ    ﾄ    ﾙ  ・  G    A    M    E
2000 L=LEN(D$):RETURN
2010 FORII=0TO100
2020 GOSUB2050
2030 NEXT
2040 RETURN
2050 PSET(RND(1)*160,RND(1)*99,RND(1)*6+1)
2060 RETURN
```


★編さんと影さんはどっちが頭がいいのですか？編集長，どっちが未来の編集長になれますか？（静岡県浜松市・**わだずはカバだよ〜ん**）……【**編・影**：私だ。いやちがう。ドタバタ。**編集長**：まだまだ彼らにはまかせられんな。】

ホエーリング
WHALING

Andy



これは捕鯨(ほげい)船で，クジラをモリでついてとるゲームです。クジラが一番上まで上がると，シオをふきますので，そのときにクジラをモリでうってください。

なお，まっ白のクジラは300点で，他は100点ですが，まっ白のクジラは他よりもでにくいです。とったクジラは，画面の右側に順に表示されます。

レベルは，小さいほど動きが速くなり，なかなかねらいが定まりません。

遊びかた

④で左回転，⑥で右回転です。そして，モリをうつのは，スペース・キーです。自分は，四方の壁，島，そしてクジラの浮かび上がるときや，死んでいるものにぶつかるとゲーム・オーバーです。

P.S.

350行の後のFOR文で，大きな島の数を決めています。また，360行の後のFOR文で，小さな島の数を決めています。あと，110行のHSがハイスコアです。

参　考

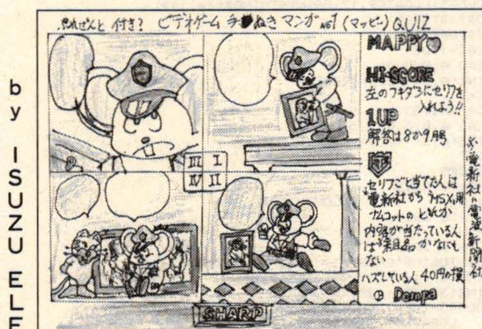
★LOGOS/88

ナツメ社発行
WHALING OLYMPIC
LOGOS/88—GAME[5]

CHECKER FLAG

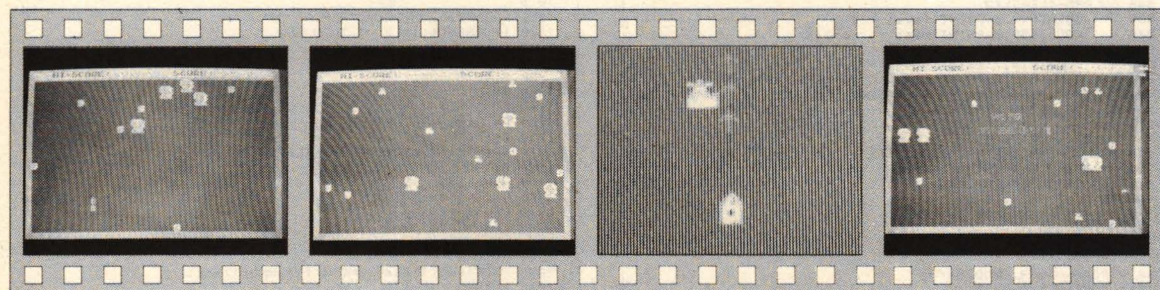
編：捕鯨船を右回転，左回転させるんですがなかなか，おもしろいですね。

Dr.D：こういう動きのゲームもたまに見かけるな。420~450行で，捕鯨船の向きを確認して，470行では捕鯨船を表示しスピードを調整しているぞ。550~560行では向きを変えるかどうかの判定だな。



by ISUZU ELF

評…みんなでセリフを考えてね(編)



《写真1》クジラの浮かび上がるのを待つのだぞ　《写真2》たくさん，クジラが浮かび上がったぞ　《写真3》シオをふいているクジラにモリをそれ!　《写真4》ゲーム終了。レベルを入れてリプレイ

★プロレスだじゃれ集…客：スープください。店員：はい，ジャーマン・スープレックス!（岡山市・和田　徹　13才）……【影：おっと，これは過激な店員ですねえ。今度は，客がスプーンでスープをすくった!すくい投げー。】

WHALINGのプログラム・リスト

```
100 REM ■■■ START ■■■
110 CMD SCREEN 3,0,7:CMD CLS 3:DEFINT A-Z:HS=10:WIDTH 80,25:CONSOLE ,,0,1
120 DIM K(127),WM(79),WW(79),S(127),A(159),B(127),L(79):OUT 81,0
130 K1=0:FOR J=0 TO 7:READ K$:FOR I=0 TO 15
140 K(K1)=VAL("&H"+MID$(K$,I*4+1,4)):K1=K1+1:NEXT I,J
150 W1=0:FOR J=0 TO 4:READ W$:FOR I=0 TO 15
160 WM(W1)=VAL("&H"+MID$(W$,I*4+1,4)):W1=W1+1:NEXT I,J
170 W1=0:FOR J=0 TO 4:READ W$:FOR I=0 TO 15
180 WW(W1)=VAL("&H"+MID$(W$,I*4+1,4)):W1=W1+1:NEXT I,J
190 S1=0:FOR J=0 TO 7:READ S$:FOR I=0 TO 15
200 S(S1)=VAL("&H"+MID$(S$,I*4+1,4)):S1=S1+1:NEXT I,J
210 A1=0:FOR J=0 TO 9:READ A$:FOR I=0 TO 15
220 A(A1)=VAL("&H"+MID$(A$,I*4+1,4)):A1=A1+1:NEXT I,J
230 B1=0:FOR J=0 TO 7:READ B$:FOR I=0 TO 15
240 B(B1)=VAL("&H"+MID$(B$,I*4+1,4)):B1=B1+1:NEXT I,J
250 L1=0:FOR J=0 TO 4:READ L$:FOR I=0 TO 15
260 L(L1)=VAL("&H"+MID$(L$,I*4+1,4)):L1=L1+1:NEXT I,J
270 GOTO 960
280 REM ■■■ S-MAIN ■■■
290 FOR I=0 TO 5:U(I)=-1:NEXT:S=0:SC=0:Z=0:WX=38:WY=0:CMD CLS 3
300 CMD LINE(7,15)-(296,192),1,B:CMD LINE(303,0)-(303,199),1:CMD PAINT(0,0),1
310 CMD LINE(8,3)-(295,11),2,BF:CMD PUT(32,4),S,OR:CMD PUT(56,4),S(48),OR
320 CMD PUT(176,4),S(48),OR:CMD PUT(32,4),S:CMD PUT(56,4),S(48)
330 CMD PUT(176,4),S(48):HS$=RIGHT$("000"+STR$(HS)+"00",6):FOR I=0 TO 5
340 N=VAL(MID$(HS$,I+1,1)):CMD PUT(I*8+104,4),A(N*16),PSET:NEXT
350 FOR I=0 TO 5:CMD PUT(I*8+224,4),A,PSET:NEXT:FOR I=0 TO 3
360 XL=RND(1)*35+1:YL=RND(1)*21+2:CMD PUT(XL*8,YL*8),L,OR:NEXT:FOR I=0 TO 5
370 XL=RND(1)*36+1:YL=RND(1)*22+2:IF STATUSPOINT(XL*8+4,YL*8+4)<>0 THEN 370
380 CMD PUT(XL*8,YL*8),L(40):NEXT
390 X=RND(1)*36+1:Y=RND(1)*10+15:IF STATUSPOINT(X*8+4,Y*8+4)<>0 THEN 390
400 REM ■■■ MAIN ■■■
410 FOR I=0 TO 5
420 IF Z=0 OR Z=4 THEN 440
430 IF Z>4 THEN X=X+1 ELSE X=X-1
440 IF Z=2 OR Z=6 THEN 460
450 IF Z=7 OR Z<3 THEN Y=Y-1 ELSE Y=Y+1
460 IF STATUSPOINT(X*8+2,Y*8+7)<>0 THEN 920
470 CMD PUT(X*8,Y*8),B(Z*16):BEEP 1:BEEP 0:FOR IJ=0 TO CO*20:NEXT IJ
480 IF U(I)=13 THEN U(I)=-1:CMD PUT(X(I)*8,Y(I)*8),WW,PSET
490 IF U(I)<>-1 THEN 590
500 IF INT(RND(1)*12)>0 THEN 540
510 X(I)=RND(1)*36+1:Y(I)=RND(1)*22+2
520 IF STATUSPOINT(X(I)*8+2,Y(I)*8+7)<>0 THEN 510
530 U(I)=0:V(I)=1:R=RND(1)*8:IF R=0 THEN N(I)=1 ELSE N(I)=2
540 ZZ=Z:IF INP(9)=191 THEN GOSUB 650
550 IF INP(0)=239 THEN Z=Z+1:IF Z=8 THEN Z=0:GOTO 570
560 IF INP(0)=191 THEN Z=Z-1:IF Z=-1 THEN Z=7:GOTO 570
570 CMD PUT(X*8,Y*8),B(ZZ*16)
580 NEXT I:GOTO 410
590 IF U(I)>4 THEN U1(I)=4 ELSE U1(I)=U(I)
600 IF U(I)>(9-S/10) THEN V(I)=-1
610 U(I)=U(I)+V(I):ON N(I) GOTO 620,630
620 CMD PUT(X(I)*8,Y(I)*8),WW(U1(I)*16),PSET:GOTO 540
630 CMD PUT(X(I)*8,Y(I)*8),WM(U1(I)*16),PSET:GOTO 540
640 REM ■■■ SHOOT ■■■
650 XK=X:YK=Y:FOR J=0 TO 5
660 IF Z=0 OR Z=4 THEN 680
670 IF Z>4 THEN XK=XK+1 ELSE XK=XK-1
680 IF Z=2 OR Z=6 THEN 700
690 IF Z=7 OR Z<3 THEN YK=YK-1 ELSE YK=YK+1
700 IF STATUSPOINT(XK*8+3,YK*8)=2 AND STATUSPOINT(XK*8+2,YK*8+7)=3 THEN 750
710 IF STATUSPOINT(XK*8+3,YK*8)<>0 THEN RETURN
720 CMD PUT(XK*8,YK*8),K(Z*16):BEEP 1:BEEP 0
730 CMD PUT(XK*8,YK*8),K(Z*16)
740 NEXT J:RETURN
750 IF STATUSPOINT(XK*8,YK*8+4)=1 THEN SC=SC+1:W=1 ELSE SC=SC+3:W=2
760 ON W GOSUB 820.830
770 GOSUB 800
780 FOR J=0 TO 3:BEEP1:BEEP0:BEEP1:BEEP0:NEXT J
790 CMD PUT(XK*8,YK*8),L(56),PSET:GOSUB 850:RETURN
800 FOR J=0 TO 5
810 IF XK=X(J) THEN IF YK=Y(J) THEN U(J)=13:RETURN ELSE NEXT J ELSE NEXT J
820 CMD PUT(WX*8,WY*8),WM(64),PSET:RETURN
830 CMD PUT(WX*8,WY*8),WW(64),PSET:RETURN
840 REM ■■■ SCORE ■■■
850 SC$=RIGHT$("000"+STR$(SC),4)
860 FOR J=0 TO 3:N=VAL(MID$(SC$,J+1,1))
870 CMD PUT(J*8+224,4),A(N*16),PSET:NEXT J:S=S+1
880 IF WX=39 THEN WX=38:WY=WY+1 ELSE WX=39
890 IF WY=25 THEN WY=0
900 RETURN
910 REM ■■■ GAME OVER ■■■
920 FOR I=0 TO 48:Z=I MOD 8:BEEP 1:BEEP 0
930 CMD PUT(X*8,Y*8),B(Z*16),PSET:NEXT
940 IF SC>=HS THEN HS=SC:COLOR 6:LOCATE 31,6:PRINT "HI-SCORE"
950 COLOR 4:LOCATE 31,8:PRINT "GAME OVER"
960 WIDTH 80,25:COLOR 4
970 LOCATE 27,10:INPUT "INPUT LEVEL (0-7)";CO:IF CO<0 OR CO>7 THEN 970
980 OUT 81,0:GOTO 290
990 REM ■■■ DATA ■■■
1000 DATA 0010000800000003C00F3033000300030000300000
1010 DATA 001000080000C03F003C0033C0303000000000000
1020 DATA 00100008000000003000CFC3F000C00030000000
1030 DATA 00100008000000003000C030003300 3CC03F0000
1040 DATA 001000080000C000C000C000CC0CF003C0000000
1050 DATA 001000080000000000C0C03CC003C00FC030000
1060 DATA 0010000800000000C0003000FC3F3000C0000000
1070 DATA 001000080000FC033C00CC000C03000C00000000
1080 DATA 00100008000000000000000000000000000000000
1090 DATA 00100008000000000000000000000000000004015
1100 DATA 001000080000000000000000040155155 55CF
1110 DATA 0010000800000000000040155155 55CFFFFFFFFF
1120 DATA 00100008000228A2800A40155155 55CFFFFFFFFF
1130 DATA 00100008000000000000000000000000000000000
1140 DATA 001000080000000000000000000000000000C03F
1150 DATA 0010000800000000000000000000C03FF3FFFFCF
1160 DATA 001000080000000000000C03FF3FFFFCFFFFFFFFF
1170 DATA 00100008000228A2800AC03FF3FFFFCFFFFFFFFF
1180 DATA 003000083CF0FC3F00003CF0C00300003CF0C0030000FCFFC003F03F3CF0C003
1190 DATA 00003CF0C00300003CF0FC3F000000000000000000000000000000000000,000
1200 DATA 00600008C03FF00FF03FF0FFFCFF0000F0F03C3C3CF03CF000F0C00300F000F0
1210 DATA 3CF03CF000F0C003F03F00F03CF0F0F0F0FF00003C0000F03CF0C0FF00F0C003
1220 DATA 3CF03C3C3CF0F0F300F0C003F03FF00FF03FFCF0FCFF000000000000,000,000
1230 DATA 00100008 6AA55A9A965A965A965A9A966AA5AAAA
1240 DATA 00100008 6AA96AA56AA96AA96AA96AA95695AAAA
1250 DATA 00100008 5A95965A56AA5AA96A95AA565655AAAA
1260 DATA 00100008 56955AAA6AA95AA596AA965A5A95AAAA
1270 DATA 00100008 5AA95AA55A965A5A56555AAA5AAAAAAA
1280 DATA 00100008 5A95AA9A5A9596AA96AA965A5A95AAAA
1290 DATA 00100008 5AA5AA96AA5A5A55965A965A5A95AAAA
1300 DATA 00100008 5555965A5AAA6AA9AAA5AAA5AAA5AAAA
1310 DATA 00100008 6A959A5A9A566A955669966A5A95AAAA
1320 DATA 00100008 5A95965A965A56959 6AA5AAA6A95AAAA
1330 DATA 0010000840019006941 6F41F341C341CF41F9416
1340 DATA 00100008405550 6BD46C3570E45CA0174005000 1
1350 DATA 00100008000055 05FD170E6B0E6BFD1755050000
1360 DATA 0010000800014005A017E45C3570D46C506B4055
1370 DATA 00100008941 6F41F341C341CF41F941690064001
1380 DATA 00100008400050 01D40A351B0D5C3917E9055501
1390 DATA 00100008000050 55D47FE9B0E9B0D47F50550000
1400 DATA 0010000855 01E90539170D5C351BD40A5001 4000
1410 DATA 00200010AA0A00AAA52A80AA55AAA85655A9AA5655A9AA5555A5A85555A56855
1420 DATA 55A96A55950A5A55A5026A55A502A855550AA0565529A06A5529A06A552AA85A
1430 DATA AA0AA8AA000000000000000000000000100008A82A5AA55AA958A95A295AA5
1440 DATA A8A5A02A000000000000000000000000100008555555 5FDFFFDFFDDDFDDFF
1450 DATA 557F5555
```

★ある日，強い子が言った。「平均台から落っこちても，へいきんだい！」。（神奈川県座間市・久保田光二13才）

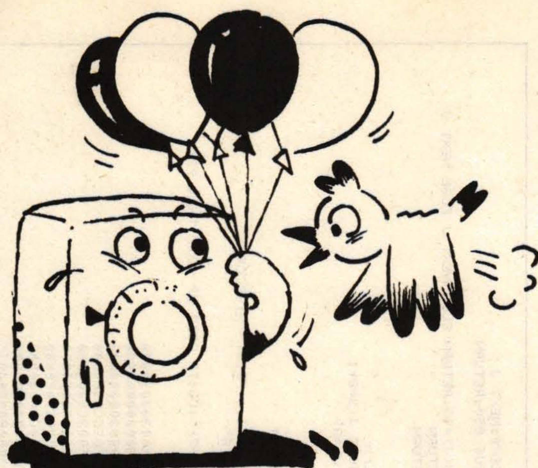
……【影：編君の平均台の演技です。おっとでました，ウルトラQ！編：私は，カネゴン（知らないかな？）じゃない。】

PC-8801/mKII/SR用(N88-BASIC)

移植版

SPARROW

新田健二



§内容§

'84年12月号のMZ－1500用「ＳＰＡＲＲＯＷ」を移植してみました。

遊びかた

風船と宝物の好きなスズメです。風船が各面10個でてきます。全部拾うと空中キンコが開いて，宝物がでてきます。それを取ると面クリアです。水の入ったＢＯＭＢや，しつこく追いかけてくるＯＩＫＡＫＥ，それとエリマキトカゲ等に当たると落っこちてしまいます。

スズメは最初５羽います。宝物（四つある）を全部集めると１羽増えます。ちなみに，デモ画面にでてくる宝物は“オノ”です。旗ではありません。ＴＩＭＥ　ＢＯＵＵＳがなくなっても，１羽減ります。全部落っこちたらＧＡＭＥ　ＯＶＥＲです。得点はＭＺ－1500と同じで，最初が10点で島に降りたり死んだりしないで取っていくと20，40，80，…と，２倍に増えていきます。

キー操作は，④⑥で左右，スペース・キーを押すと，上がっていき，離すと下がっていきます。ゲーム開始時に，うっかりしていると海に落っこちてしまいますので注意してください。

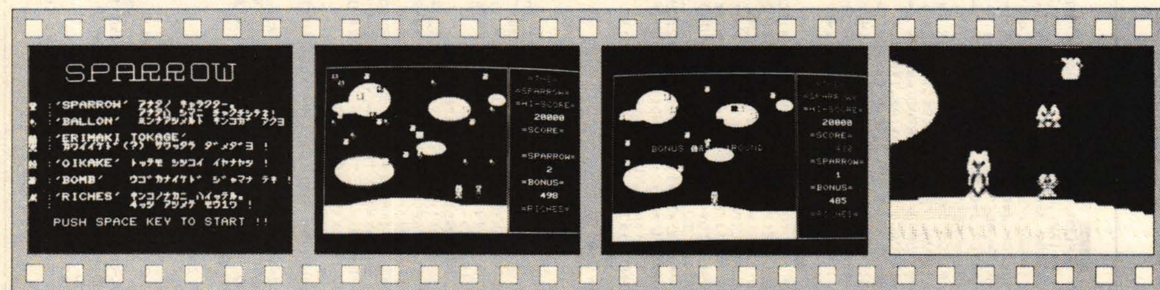
プログラムのしくみ

キャラクタの表示は，マシン語で行っています。ＸＸにＸ座標，ＹＹにＹ座標，ＣＮにキャラ・ナンバー（**第１表**）を入れて，1230行にとばすと表示されます。マシン語はまちがいなく入力してください。

また，ＴＩＮＹ　ＣＨＥＣＫ　ＳＵＭ　ＰＲＯＧＲＡＭをつけておきましたので，利用してください。ＲＵＮ10000（またはＧＯＴＯ10000）をして“ＣＨＥＣＫ　ＳＵＭ＝２Ｄ７Ｆ”とでてくれば，たぶんＯＫです（それでも暴走する人はもう一度入れなおそう）。

《第１表》キャラ・ナンバー表

1	風　船	8	水しぶき
2	ＢＯＭＢ	9	エリマキトカゲ(頭)
3	キンコ	10	エリマケトカゲ(体)
4	ＯＩＫＡＫＥ	11	宝物(オノ)
5	スズメ(左)	12	宝物(ギャラクシアン)
6	スズメ(前)	13	宝物(Ｓフラグ)
7	スズメ(右)	14	宝物(パソコン)



《写真１》キャラの説明。スペースでゲーム開始

《写真２》風船を全部取ると，キンコが開くぞ

《写真３》キンコからでた宝物を取ってクリア！

《写真４》上がオイカケ，左がエリマキトカゲだ

★７月号Ｐ89の解答：カゲサンバンザイ。このくらいは朝めし前だぜ！そこで問題。てごわいぞー。「ＥＨＡＶＴＬＤ」この暗号わかるか！（茨城県水戸市・J.N.T.13才）……【影：挑戦的態度だな。こんなの晩めしの後だ。】

《第2表》変　数　表

X Y	スズメのＸＹ座標	K	エリマキトカゲの進行方向	RD	ラウンド
OX OY	OIKAKEのＸＹ座標	P, VR	PEEK用	TI	タイム・ボーナス
KX KY	エリマキトカゲのＸＹ座標	SX, SY	スズメの進行方向	I0, I9	キー入力用
M	面クリア，ゲーム・オーバーの判定用	LS	残りのスズメ	XX	Ｘ座標 PUTサブ用
SN	スズメの前のキャラ・ナンバー	SC	スコア	YY	Ｙ座標 PUTサブ用
		HS	ハイ・スコア	CN	キャラNo.
		Q	宝物のナンバー	J$, A$	マシン語書き込み用
		SU(I)	取った宝物	I, J	ループ用
		FX	つぎの風船の得点		
		FT	取った風船の数		

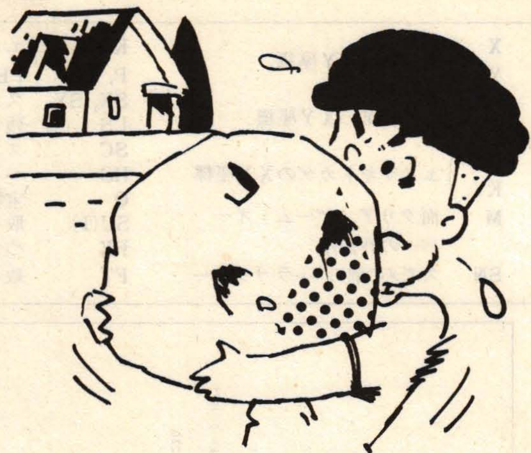
移植版SPARROWのプログラム・リスト

```
10 CLEAR ,&HBAEF:DEFINT A-Z:DEF USR=&HBAF0:HS=2000:VR=&HF3C8
20 CONSOLE 0,25,0,1:WIDTH 40,25:SCREEN 0,3:CLS 3:SCREEN 0,0
30 COLOR 4:LOCATE 12,10:PRINT "♥ ﾁｮｯﾄ ﾏｯﾃﾈ ♥":FOR I=&HBAF0 TO &HBB59
40 READ J$:POKE I,VAL("&H"+J$):NEXT
50 FOR I=&HC000 TO &HC29F STEP 8
60 READ A$:FOR J=0 TO 7:POKE I+J,VAL("&H"+MID$("0"+A$,(J+1)*2,2))
70 NEXT J,I:DIM SU(4):CLS:GOSUB 1020
80 SC=0:LS=5:RD=1:GOSUB 680:GOSUB 710:GOSUB 900
90 FOR I=0 TO 100:BEEP I MOD 25:NEXT
100 'MAIN =====================================
110 GOSUB 340:GOSUB 150:ON M GOTO 540,430
120 GOSUB 380:GOSUB 150:ON M GOTO 540,430
130 GOSUB 340:GOSUB 150:ON M GOTO 540,430
140 GOTO 100
150 'SPARROW  =================================
160 IF M THEN RETURN
170 I0=INP(0):I9=INP(9):XX=X:YY=Y:CN=SN:GOSUB 1230
180 SX=(I0=239 AND X>1)-(I0=191 AND X<27)
190 IF I9=191 AND Y>1 THEN SY=-1 ELSE IF (Y=19)*(X>4)*(X<20) THEN SY=0:FX=1 ELSE
 SY=1
200 X=X+SX:Y=Y+SY:XX=X:YY=Y:CN=6+SX:GOSUB 1230:SN=CN
210 P=PEEK(VR+X*2+Y*120):IF P=32 THEN 300
220 ON P-248 GOTO 280,290
230 BEEP 1:SC=SC+FX:FX=FX+FX:CN=1:XX=X:YY=Y:GOSUB 1230
240 LOCATE 31,11:PRINT USING"#####0":SC
250 LOCATE X,Y:PRINT " ":FT=FT+1:BEEP 0:IF FT<>10 THEN 300
260 FT=0:Q=INT(RND*4)+11:XX=14:YY=10:CN=3:GOSUB 1230
270 CN=Q:LOCATE 14,10:PRINT CHR$(250):GOSUB 1230:GOTO 300
280 M=1:RETURN
290 XX=14:YY=10:CN=Q:GOSUB 1230:SU(Q-10)=1:M=2:RETURN
300 IF Y>20 THEN M=1:RETURN
310 M=(X=KX)*(Y=KY OR Y=KY+1)
320 TI=TI-1:LOCATE 33,19:PRINT USING"###";TI
330 IF TI THEN RETURN ELSE M=1:RETURN
340 'OIKAKE ==========================================
350 XX=OX:YY=OY:CN=4:GOSUB 1230
360 OX=OX+(SGN(X-OX)):OY=OY+(SGN(Y-OY))
370 XX=OX:YY=OY:GOSUB 1230:M=(OX=X)*(OY=Y):RETURN
380 'ERIMAKI =========================================
390 IF (KX+K=4)+(KX+K=21) THEN K=-K
400 GOSUB 420:KX=KX+K:GOSUB 420
410 M=(KX=X)*(KY=Y OR KY=Y-1):RETURN
420 XX=KX:YY=KY:CN=9:GOSUB 1230:YY=KY+1:CN=10:GOSUB 1230:RETURN
430 'ROUND CLEAR =====================================
440 FOR I=TI TO 0 STEP -10:BEEP 1
450 LOCATE 6,11:COLOR 4:PRINT USING"BONUS ###x##ROUND";I;RD
460 SC=SC+RD:LOCATE 31,11:PRINT USING"#####0";SC:BEEP 0:NEXT
470 RD=RD+1:IF SU(1)+SU(2)+SU(3)+SU(4)=4 THEN GOSUB 500
480 FOR I=0 TO 900:NEXT:SCREEN 0,3:CLS 3:SCREEN 0,0
490 GOSUB 680:GOSUB 710:GOSUB 900:GOTO 90
500 'BONUS ===========================================
510 LOCATE 2,12:COLOR 5:PRINT "SPECIAL BONUS!! SPARROW+1":LS=LS+1
520 FOR I=1 TO 5:BEEP 1:FOR J=0 TO 200:NEXT J:BEEP 0:NEXT I
530 FOR I=1 TO 4:SU(I)=0:NEXT:RETURN
540 'OVER ============================================
550 XX=X:YY=Y:CN=SN:GOSUB 1230:IF Y=21 THEN 580
560 CN=6:FOR YY=Y TO 21:BEEP 1:GOSUB 1230:FOR I=0 TO 70:NEXT I
570 GOSUB 1230:BEEP 0:NEXT YY
580 YY=20:CN=8:GOSUB 1230:Y=YY
590 FOR I=0 TO 100:BEEP I MOD 2:NEXT I:LS=LS-1
600 IF LS>0 THEN GOSUB 660:GOSUB 680:GOSUB 900:GOTO 90
610 LOCATE 10,10:COLOR 3:PRINT "GAME OVER":FOR I=0 TO 7000
620 LOCATE  8,13:COLOR (I MOD 7)+1:PRINT "HIT SPACE KEY!!"
630 IF INP(9)<>191 THEN NEXT
640 IF HS<SC THEN HS=SC
650 SCREEN 0,3:CLS 3:SCREEN 0,0:GOSUB 1020:GOTO 80
660 GOSUB 1230:XX=OX:YY=OY:CN=4:GOSUB 1230
670 XX=KX:YY=KY:CN=9:GOSUB 1230:YY=YY+1:CN=10:GOSUB 1230:RETURN
680 'START ===========================================
690 FX=1:X=23:Y=18:SY=1:TI=550-(RD MOD 10)*50
700 OX=1:OY=1:KX=20:KY=18:K=-1:M=0:RETURN
710 'SCREEN1 =========================================
720 OUT &H51,0:CIRCLE (100+RD*10,40),50,6,,,.4:PAINT(100+RD*10,40),6
730 RESTORE 1630:FOR I=1 TO 5:READ G1,G2,G3,G4!
740 CIRCLE(G1,G2),G3,5,,,G4!
750 CIRCLE(G1-1,G2-1),G3,7,,,G4!:PAINT(G1-1,G2-1),7,7:NEXT I
760 CIRCLE(200,188),190,5,,,.15:PAINT(200,188),4,5
770 LINE(0,168)-(446,199),1,BF
780 FOR I=1 TO 7:LINE(0,168+I)-(446,168+I),7,,(2^I-1)*256+2^I-1:NEXT
790 FOR I=1 TO 22 STEP 3:LINE(0,176+I)-(446,176+I),7:NEXT
800 FT=0:LINE(450,0)-(639,199),3,B:LINE(0,0)-(446,199),3,B:WIDTH 40
810 YY=23:FOR I=1 TO 4:IF SU(I) THEN XX=29+I*2:CN=10+I:GOSUB 1230
820 NEXT
830 N=10:FOR I=248 TO 249:FOR J=1 TO N
840 A=INT(RND*26+1):B=INT(RND*14+1)
850 IF PEEK(VR+A*2+B*120)<>32 THEN 840
860 GOSUB 890:XX=A:YY=B:CN=I-247:GOSUB 1230
870 LOCATE A,B:PRINT CHR$(I):NEXT J:N=N+RD:NEXT I
880 XX=14:YY=10:CN=3:GOSUB 1230:RETURN
890 LINE(A*16,B*8)-(A*16+15,B*8+7),0,BF:RETURN
900 'SCREEN2 =========================================
910 XX=X:YY=Y:CN=6:SN=6:GOSUB 1230:XX=OX:YY=OY:CN=4:GOSUB 1230
920 XX=KX:YY=KY:CN=9:GOSUB 1230:YY=KY+1:CN=10:GOSUB 1230
930 LOCATE 31,1:COLOR 2:PRINT "=THE="
940 COLOR 4:LOCATE 29,3:PRINT "=SPARROW="
950 COLOR 1:LOCATE 29,5:PRINT "=HI-SCORE="
960 COLOR 6:LOCATE 29,9:PRINT " =SCORE=  "
970 COLOR 3:LOCATE 29,13:PRINT" =SPARROW="
980 COLOR 5:LOCATE 29,17:PRINT" =BONUS=  "
990 COLOR 4:LOCATE 29,21:PRINT" =RICHES= "
1000 COLOR 7:LOCATE 31,7:PRINT USING"#####0";HS
1010 LOCATE 34,15:PRINT USING"#";LS-1;:RETURN
1020 'OPENING ========================================
1030 FOR I=1 TO 4:SU(I)=0:NEXT:FOR I=1 TO 10:COLOR (I MOD 7)+1:BEEP 1
1040 LOCATE 19-I,2:PRINT MID$("[graphic characters]",11-I,1+I*2)
1050 LOCATE 19-I,3:PRINT MID$("[graphic characters]",11-I,1+I*2)
1060 LOCATE 19-I,4:PRINT MID$("[graphic characters]",11-I,1+I*2):BEEP 0:NEXT
1070 COLOR 7:XX=5:YY=7:CN=6:GOSUB 1230:YY=9:CN=1:GOSUB 1230
1080 YY=11:CN=9:GOSUB 1230:YY=12:CN=10:GOSUB 1230
1090 YY=14:CN=4:GOSUB 1230:YY=16:CN=2:GOSUB 1230:YY=18:CN=11:GOSUB 1230
1100 LOCATE 7,7:PRINT ":'SPARROW' ｱﾅﾀﾉ ｷｬﾗｸﾀｰ."
1110 LOCATE 7,8:PRINT ":          ｱﾅﾀﾊ ｼﾏﾆ ﾁｬｸﾁｼﾃﾈ!"
1120 LOCATE 7,9:PRINT ":'BALLON'  ﾐﾝﾅｱﾂﾒﾙﾄ ｷﾝｺｶﾞ ｱｸﾖ !"
1130 LOCATE 7,11:PRINT ":'ERIMAKI TOKAGE'"
1140 LOCATE 7,12:PRINT ": ｶﾜｲｲｹﾄﾞ(?) ｻﾜｯﾀﾗ ﾀﾞﾒﾀﾞﾖ !"
1150 LOCATE 7,14:PRINT ":'OIKAKE' ﾄｯﾃﾓ ｼﾂｺｲ ｲﾔﾅﾔﾂ !"
1160 LOCATE 7,16:PRINT ":'BOMB'   ｳｺﾞｶﾅｲｹﾄﾞ ｼﾞｬﾏﾅ ﾃｷ !"
1170 LOCATE 7,18:PRINT ":'RICHES' ｷﾝｺﾉﾅｶﾆ ﾊｲｯﾃﾙ."
1180 LOCATE 7,19:PRINT ":          4ﾂ ｱﾂﾒﾃ ﾓｳｲﾁ !"
1190 FOR I=1 TO 7:COLOR@(9,2)-(30,4),I:COLOR I
1200 LOCATE 8,21:PRINT "PUSH SPACE KEY TO START !!"
1210 R=RND:IF INP(9)<>191 THEN NEXT:GOTO 1190
1220 LINE(80,56)-(96,152),0,BF:COLOR 7:CLS:RETURN
1230 'GRPH ===========================================
1240 POKE &HBB04,YY:POKE &HBB05,XX+XX:U=USR(CN):RETURN
1250 ' MACHINE & CHARACTER DATA ======================
1260 '     +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F
1270 DATA 7E,01,30,00,21,00,C0,3D,CA,00,BB,09,C3,F7,BA,00
1280 DATA EB,00,00,21,00,00,D5,CD,46,BB,D1,EB,06,02,0E,08
1290 DATA C5,D5,C5,D5,7E,23,56,23,5E,23,E3,F3,D3,5D,AE,77
1300 DATA D3,5E,7A,AE,77,D3,5C,7B,AE,77,D3,5F,FB,23,E3,D1
1310 DATA C1,10,DF,D1,C1,0D,C8,7B,C6,50,5F,7A,CE,00,57,18
1320 DATA CF,00,00,00,00,00,E5,C1,11,80,02,21,00,C0,79,A7
1330 DATA 28,04,19,0D,18,F8,48,47,09,C9                    :'CHECK SUM=2D7F
1340 '
1350 DATA 070000000001F04,04C000003F0808E0,00003F0808E00000
1360 DATA 1F0000CC0C000700,000C0C0000020000,100000010000E000
1370 DATA 7373733838380F0F,0FCCC0C81F000AF3,00A2003F3F0CF0F8
1380 DATA 007E7F0008F80060,7F0018F80F3F3FE0,F0F0000000000000
1390 DATA FFFFFFFFFFFFC0EA,EA07AFAFC0DFDF0B,FBFBC0EFEF07F7F7
1400 DATA C0DFDF0BFBFBC0EF,EF07F7F7EAEAEAAB,ABABFFFFFFFFFFFF
1410 DATA 18181818181B2C2C,2C343434656464A6,2626636060C60606
1420 DATA FFF9F9FF9F9F0C30,00300C00077101E0,8E800300F8C0001F
1430 DATA 000A0F0000000627,37008FC0F2F20300,5EC060611F003983
1440 DATA 0002030072070004,0700E80C00090F00,20F8030300E0E000
1450 DATA 000A1E0050780C2D,3D3034BC09D81890,1B18077400E02E00
1460 DATA 031E00C078000006,0100E0800E0F0170,7080383A031C9CC0
1470 DATA 0000000050F000F1,0360E4EC007A034F,4FC0009CC10696F8
1480 DATA 004EE00040C00017,300020E000041F00,90F0070700C0C000
1490 DATA 01070780E0E0020F,0F00F0F002070700,E0E000737300CECE
1500 DATA 30F9F9069F9F40FC,FC083F3F001E1E10,7878000000000000
1510 DATA 3C003C3C003C3F00,3FFC00FC7F1C7FFE,38FE731372CEC84E
1520 DATA E320E0C70407FB18,F8DF181FFF0CFCFF,303F7F1E60FE7806
1530 DATA 3033000CCC006167,0186E680636703C6,E6C0636F03C6F6C0
1540 DATA 030F03C0F0C00133,0180CC8000790000,9E00FCFC003F3F00
1550 DATA 010000C202820300,0187676707000202,F2F20E010508F8F8
1560 DATA 1C030B18F8F83801,1172F2F2760626C7,C7C7E00040020202
1570 DATA 0101008080000101,0080800001010680,8060070718E0E018
1580 DATA 1F1E60F878061F02,C0F840030700C0E0,0003010000800000
1590 DATA 7E0000E0E000C000,00F8F8007E0000FF,FF00030000FCFC00
1600 DATA 7E0000F0F0000000,00C0C000010100E0,E000010100E0E000
1610 DATA 007F0000FE001E5E,1E787A781E5E1E60,6260105010787A78
1620 DATA 007F0000FE000019,1900989800666600,666600CCCC00C9C9
1630 DATA 304,52,50,.26,100,127,70,.23,420,40,20,.3,260,100,34,.2,60,50,40,.15,2
20,30,40,.1
10000 'TINY CHECK SUM ================================
10010 RESTORE:SUM=0
10020 FOR I=0 TO 105
10030 READ A$:SUM=SUM+VAL("&H"+A$):NEXT
10040 PRINT "CHECK SUM=";HEX$(SUM)
10050 END
```

★ベーマガ編集部をパソコンにたとえると，Dr.Dは本体。つぐ美ちゃんは，キーボード。編集長はディスク。編さんはディスプレイ。影さんはジョイスティック，ゲーム・ソフト。（静岡県浜松市・**わたしはかもめ**）……【一同：無言。】

移植版 ロッカー ROCKER

すてぃいぶ



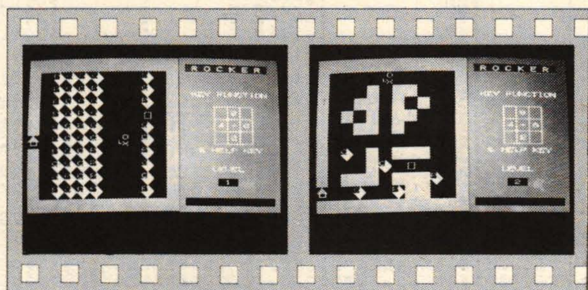
こんにちは，すてぃいぶです。では，いきなりゲームの説明をしたいと思います。

ゲームの説明

これは，84年の10月号にあった，八田さんのFM－7用「ROCKER」の移植版です。10月号を買ってない人のために説明すると，目的は荷物を家まで運ぶことで，荷物や岩は押すことしかできません。

そして，グーの岩ではチョキを，チョキの岩ではパーを，というように，岩で他の岩を押しつぶすことができます。

5面クリアしたら，自分でデータを作ってみてください。



《写真1》頭脳プレイのゲームです　《写真2》第2面。よ～く考えて動くこと

移植版 ROCKERのプログラム・リスト

```
10 WIDTH 40,25:CONSOLE ,,0,1:SCREEN 0:DEF SEG=&HA000
20 ON HELP GOSUB 460:HELP ON:DIM MA(11,11),NU$(4,11)
30 FOR I=0 TO 11:FOR J=0 TO 4:READ NU$(J,I):NEXT J,I
40 LINE(384,0)-(640,192),1,BF:COLOR 7:LINE(25*16,8)-STEP(13*16,8),2,BF
50 FOR I=1 TO 11:READ A,B,C$:LOCATE A,B:PRINT C$:NEXT
60 LINE(480,152)-STEP(48,8),0,BF:LINE(25*16,22*8)-STEP(14*16,8),0,BF
70 LOCATE 25,22:COLOR 7:PRINT "HIT [RET] KEY"
80 IF INKEY$=CHR$(13) THEN LOCATE 25,22:PRINT"              ":GOTO 100 ELSE 80
90 ' ｶﾞﾒﾝ ｻｸｾｲ ****************************************************************
100 DL$=CHR$(&H1F)+CHR$(&H1D)+CHR$(&H1D)
110 FOR I=0 TO 11:FOR J=0 TO 11
120 MA(I,J)=VAL(MID$(NU$(ME,J),I+1,1)):IX=I*2:IY=J*2
130 ON MA(I,J)+1 GOSUB 150,200,210,220,230,250,260,270:NEXT J,I
140 COLOR 7:LOCATE 30,19:PRINT ME+1:GOTO 290
150 LOCATE IX,IY:PRINT "  "+DL$+"  ":RETURN
160 LOCATE X,Y:COLOR 7:PRINT " o"+DL$+"└X";:RETURN
170 LOCATE X,Y:COLOR 7:PRINT "o "+DL$+"X┘";:RETURN
180 LOCATE X,Y:COLOR 7:PRINT " o"+DL$+"/X";:RETURN
190 LOCATE X,Y:COLOR 7:PRINT "o/"+DL$"X ";:RETURN
200 LOCATE IX,IY:COLOR 2:PRINT "■"+DL$+"■";:RETURN
210 LOCATE IX,IY:COLOR 4:PRINT "G";:GOSUB 240:RETURN
220 LOCATE IX,IY:COLOR 3:PRINT "C";:GOSUB 240:RETURN
230 LOCATE IX,IY:COLOR 1:PRINT "P";:GOSUB 240:RETURN
240 LOCATE IX+1,IY:PRINT "◣"+DL$+"▼";:RETURN
250 LOCATE IX,IY:COLOR 6:PRINT "┌┐"+DL$+"└┘";:RETURN
260 LOCATE IX,IY:COLOR 2:PRINT "▲"+DL$;:COLOR 7:PRINT "└┘";:RETURN
270 X=IX:Y=IY:GOSUB 160:RETURN
280 ' ﾒｲﾝ ﾙｰﾁﾝ ****************************************************************
290 IN$=INKEY$:BEEP 1:BEEP 0
300 IF IN$="4" THEN MU=1:SX=X-2:SY=Y:SX2=X-4:SY2=Y
310 IF IN$="6" THEN MU=2:SX=X+2:SY=Y:SX2=X+4:SY2=Y
320 IF IN$="2" THEN MU=3:SX=X:SY=Y+2:SX2=X:SY2=Y+4
330 IF IN$="8" THEN MU=4:SX=X:SY=Y-2:SX2=X:SY2=Y-4
340 CH=PEEK(SX*4+SY*160):CH2=PEEK(SX2*4+SY2*160)
350 IF CH=135 OR CH=228 THEN 290
360 IF CH=71 THEN IF CH2=32 OR CH2=67 THEN AA=1:GOTO 410 ELSE 290
370 IF CH=67 THEN IF CH2=32 OR CH2=80 THEN AA=2:GOTO 410 ELSE 290
380 IF CH=80 THEN IF CH2=32 OR CH2=71 THEN AA=3:GOTO 410 ELSE 290
390 IF CH=152 THEN IF CH2=228 THEN 440 ELSE IF CH2=32 THEN AA=4:GOTO 410 ELSE 29
0
400 GOSUB 420:GOTO 290
410 IX=SX2:IY=SY2:ON AA GOSUB 210,220,230,250:GOSUB 420:GOTO 290
420 LOCATE X,Y:PRINT "  "+DL$+"  ";:X=SX:Y=SY
430 ON MU GOSUB 160,170,180,190:RETURN
440 ME=ME+1:SX=0:SY=0:LOCATE 28,22:PRINT "CLEAR !!"
450 FOR I=1 TO 2000:NEXT:GOTO 70
460 BEEP 0:LOCATE 25,22:PRINT "ﾂｷﾞﾊ ｶﾞﾝﾊﾞｯﾃ ﾈ":FOR I=1 TO 2000:NEXT:RUN
470 DATA 111111111111,111111111111,111111111111,111111111111,111111111111
480 DATA 104222000201,100007000001,123001670001,100000000001,100001000061
490 DATA 104234000301,100010110001,145001100001,101011110101,101103001111
500 DATA 104342000401,100110101001,143210010001,100000500001,100102001111
510 DATA 104242000501,101010110001,100010010001,101011110101,113112110001
520 DATA 102342000201,100110100001,120100001001,101016010101,100000000041
530 DATA 602323070301,100000000001,100100004001,101010210101,100000000031
540 DATA 104234000401,103010111001,110100001001,101014210101,111111111021
550 DATA 103234000201,100013050001,100100001101,100007000001,100004000011
560 DATA 102434000301,101110111401,100000001101,101123421101,101315121211
570 DATA 104234000401,600200411001,100000000001,100034340001,100007000011
580 DATA 111111111111,111111111111,111111111111,111111111111,111111111111
590 DATA 26,1,R O C K E R,26,5,KEY FUNCTION,29,7,┌┬┬┐,29,8,| |8| |
600 DATA 29,9,├┼┼┤,29,10,|4|+|6|,29,11,├┼┼┤,29,12,| |2| |,29,13,└┴┴┘
610 DATA 27,14,& HELP KEY,29,17,LEVEL
```


★ぼくの家庭科の教科書に，オーバー・フローとはすすぎ時間とのっている。このコーナーとかかわりあるの？（石川県金沢市・中島英昭12才）……【影：すすぎはジャブジャブと。つまり，OFはベーマガのジャブなのだよ。】

ぴゅう太(BASIC−1)用

ユーフォー UFOショック

ソーラーガーダーシルエット

君は宇宙パトロール隊の1人です。パトロール中に，UFOがバンバート星を占領するためにやってきました。君は，ミサイルでUFOを撃ち落としてください。

●あそびかた

ジョイ・コントローラ1の方向キーで左右に動き，シュート・キーでミサイルがでます。UFOは，ミサイルを当てるとはね返ってもどってきます（テニス・ゲームの要領です)。10発当てるとこわれます。UFOにミサイルを当てると10点，こわすと1,000点が入ります。地上に落としてしまうと，GAME OVERです。

何かキーを押すと，再ゲームです。ミサイルは18発しかでませんが，UFOに10発当てるとまた18発でるようになります。

《写真1》ヒョロヒョロ動く UFOを撃て!!

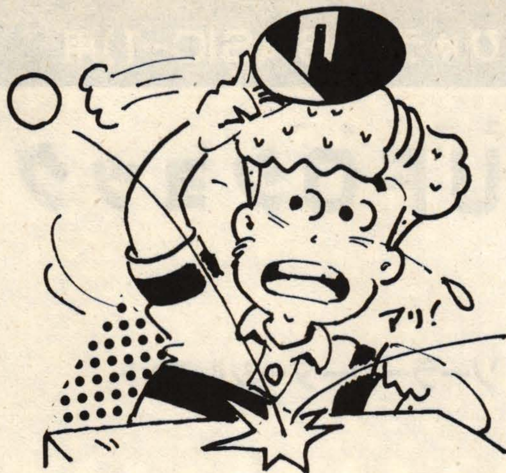
UFOショックのプログラム・リスト

```
50 RANDOMIZE :: CLS
60 SCREEN (2):: A=17
70 E=1 :: G=0 :: H=0 :: SC=0
80 MCELL (128,"18183C24BDE7D
BBD")
90 MCELL (129,"1818181818181
818")
100 MCELL (130,"512620753F6E
B41D")
110 MCELL (136,"3C427E5AFFFF
FF5A")
120 A$(1)="0  0  0000  0000"
130 A$(2)="0  0  0        0  0"
140 A$(3)="0  0  0000  0  0"
150 A$(4)="0  0  0        0  0"
160 A$(5)="0  0  0        0  0"
170 A$(6)="0000  0        0000"
180 FOR J=1 TO 6
190 PRINT TAB(6);A$(J)
200 PRINT :: NEXT J
210 PRINT :: PRINT
220 PRINT TAB(6);CHR$(128);"
=GUN"
230 PRINT :: PRINT
240 PRINT TAB(6);CHR$(136);"
=UFO"
250 PRINT :: PRINT
260 PRINT "     PUSH ANY KEY"
270 KEY (0,C)
280 IF C=0 THEN 270
290 CLS :: FOR J=1 TO 24
300 SCELL (J,1,30,6)
310 SCELL (J,27,30,6)
320 NEXT J
330 COLOR (3,1,9)
340 FOR J=20 TO 24
350 SCELL (J,7,144,20)
360 NEXT J
370 FOR J=1 TO 99 :: NEXT J
380 B=INT(RND*2+1)
390 F=INT(RND*17+8)
400 COLOR (2,RND*13+3,1)
410 ON B GOTO 670,720,770,83
0
420 SCELL (E,F,32)
430 KEY (1,C):: C=C AND 63
440 SCELL (19,A,32)
450 A=A+(C=1)*(A<26)-(C=4)*(
A>7)
460 IF C>15 THEN 490
470 SCELL (19,A,128)
480 GOTO 410
490 H=H+1
500 IF H>18 THEN 470
510 D=18 :: SOUND (4,500,0)
520 SCELL (19,A,128)
530 SCELL (E,F,136)
540 SCELL (D,A,129)
550 SCELL (D,A,32)
560 D=D-1
570 SCELL (D,A,129)
580 IF D=E AND A=F THEN 600
590 IF D=1 THEN SCELL (E,F,3
2):: SCELL (D,A,32):: GOTO 4
10 ELSE 550
600 G=G+1 :: SOUND (3,2000,0
)
610 SC=SC+10
620 SCELL (D,A,32)
630 IF B=1 THEN B=3
640 IF B=2 THEN B=4
650 IF G>9 THEN 890
660 GOTO 410
670 E=E+1 :: F=F-1
680 IF F<8 THEN B=2 :: SOUND
 (3,2000,0)
690 IF E>18 THEN 950
700 SCELL (E,F,136)
710 GOTO 420
720 E=E+1 :: F=F+1
730 IF F>25 THEN B=1 :: SOUN
D (3,2000,0)
740 IF E>18 THEN 950
750 SCELL (E,F,136)
760 GOTO 420
770 E=E-1 :: F=F-1
780 IF E<2 THEN B=1 :: SOUND
 (3,2000,0)
790 IF F<8 THEN B=4 :: SOUND
 (3,2000,0)
800 IF E=1 AND F=7 THEN B=2
810 SCELL (E,F,136)
820 GOTO 420
830 E=E-1 :: F=F+1
840 IF E<2 THEN B=2 :: SOUND
 (3,2000,0)
850 IF F>25 THEN B=3 :: SOUN
D (3,2000,0)
860 IF E=1 AND F=26 THEN B=1
870 SCELL (E,F,136)
880 GOTO 420
890 SCELL (E,F,130)
900 SOUND (150,-1,0)
910 SCELL (E,F,32)
920 G=0 :: E=0 :: H=0
930 SC=SC+1000
940 GOTO 370
950 SCELL (19,A-1,130,3)
960 SOUND (150,-3,0)
970 PRINT "SCORE ";SC
980 PRINT "PUSH ANY KEY"
990 KEY (0,C)
1000 IF C>0 THEN 50 ELSE 990
```

★理科の先生は，授業中黒板に「白っぽい」を「色っぽい」と3度も書いた。どうしようもない。（神奈川県川崎市・塩井清夫）……【編：3度の飯より色っぽい話の好きな影さん。影：パクパク。編：そうでもなかった。影：4度目の飯だ。】

RX-78用

卓球



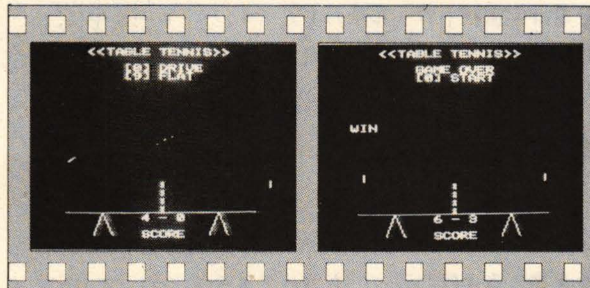
奈津江28才主婦

卓球のルールに従いますが，サーブは交互に中央から行なわれます。6点先取で勝ちになります（ジョイスティック2本使用）。

操作方法

ジョイスティック〔0〕でドライブ，〔9〕でフラットに球種が変わります。はじめは，フラットに設定してあり，以後球種はいつでも変更できます。ドライブは，スピードが上がり，落差も大きくなります。フラットは，スピードは，変化せず，落差は一定です。うまく使いわけてください。

ジョイスティックの〔2〕～〔8〕でラケットを移動します。ボールとラケットが近づくと，勝手にはね返ります。



《写真1》激しい打ち合いです。それドライブだ

《写真2》6ポイント取ったほうの勝ちです

卓球のプログラム・リスト

```
5 COLOR,0:PRINT"@"
10 CURSOR14,16:PRINT":⇩◇:⇩◇:⇩◇:"
20 LINE[4]29,158,155,158
30 LINE[4]53,158,47,180
40 LINE[4]53,158,59,180
50 LINE[4]131,158,125,180
60 LINE[4]131,158,137,180
70 CURSOR6,0:PRINT"<<TABLE TENNIS>>"
80 CURSOR10,2:PRINT"[0] DRIVE"
90 CURSOR10,3:PRINT"[9] FLAT"
100 CURSOR12,22:PRINT"SCORE⇧◇⇧0◇◇◇-◇◇◇0"
110 FORI=0TO5000:NEXT
150 XY=1:M=1:I$="|":N$="|":PI=0:PN=0
160 XI=4:XN=24:YI=15:YN=15
170 IFXY=1THENX=8*6+11+INT(RND(1)*18):Y=10*8:XX=4:YY=-2
180 IFXY=-1THENX=20*6+5-INT(RND(1)*18):Y=10*8:XX=-4:YY=-2
190 CURSORXI,YI:PRINT I$
200 CURSORXN,YN:PRINT N$
210 SET[0]X,Y:YY=YY+1
220 X=X+XX:Y=Y+YY:IFY>157THENY=157
225 IFXX<0THEN270
230 IF(X<14*6)*(Y>153)THENGOSUB3000:GOTO600
240 IF((Y<40)+(X>155))*(M=1)THENGOSUB2000:GOTO600
250 IF((Y<40)+(Y>153)+(X>175))*(M=-1)THEN700
260 IF(X>13*6+5)*(X<15*6+5)*(Y>126)THENGOSUB3000:GOTO600
265 GOTO330
270 IF(X>15*6)*(Y>153)THENGOSUB3000:GOTO700
280 IF((Y<40)+(X<29))*(M=1)THENGOSUB2000:GOTO700
290 IF((Y<40)+(Y>153)+(X<9))*(M=-1)THEN600
300 IF(X>14*6+5)*(X<16*6+5)*(Y>126)THENGOSUB3000:GOTO700
330 SET[6]X,Y
340 CURSORXI,YI:PRINT" "
345 CURSORXN,YN:PRINT" "
350 JOYS1 JI:JOYS2 JN
360 IFJI=0THENI$="/"
370 IFJI=9THENI$="|"
380 XI=XI+(JI=4)+(JI=5)+(JI=6)+(XI>10)-(XI<1)-(JI=8)-(JI=1)-(JI=2)
390 YI=YI+(JI=2)+(JI=3)+(JI=4)+(YI>17)-(YI<5)-(JI=6)-(JI=7)-(JI=8)
400 IFJN=0THENN$="\"
410 IFJN=9THENN$="|"
420 XN=XN+(JN=4)+(JN=5)+(JN=6)+(XN>27)-(XN<18)-(JN=8)-(JN=1)-(JN=2)
430 YN=YN+(JN=2)+(JN=3)+(JN=4)+(YN>17)-(YN<5)-(JN=6)-(JN=7)-(JN=8)
440 CURSORXI,YI:PRINT I$:CURSORXN,YN:PRINT N$
450 IFY>153THENMUSIC"G+0":YY=-YY:M=-1
455 IFXX>0THEN486
456 IF(ABS(X-XI*6-11)>5)+(ABS(Y-YI*8-6)>7)THEN 210
460 IFM=1 THENGOSUB4000:GOTO600
470 IFI$="/" THEN XX=-XX+1:YY=YY-5+XX:M=1:MUSIC"G+0"
480 IFI$="|" THENXX=-XX:YY=YY+XX-6:M=1:MUSIC"G+0"
485 GOTO210
486 IF(ABS(X-XN*6-5)>5)+(ABS(Y-YN*8-6)>7)THEN 210
490 IFM=1 THENGOSUB4000:GOTO700
500 IFN$="\" THEN XX=-XX-1:YY=YY-XX-5:M=1:MUSIC"G+0"
510 IFN$="|" THENXX=-XX:YY=YY-XX-6:M=1:MUSIC"G+0"
520 GOTO210
600 MUSIC@"CEG0":PN=PN+1:CURSOR15,20:PRINTPN:IFPN=6THENCURSOR23,9:PRINT"WIN":GOTO1000
650 GOTO750
700 MUSIC@"CEG0":PI=PI+1:CURSOR11,20:PRINTPI:IFPI=6THENCURSOR3,9:PRINT"WIN":GOTO1000
750 FORI=0TO2000:NEXT
800 CURSORXI,YI:PRINT" "
850 CURSORXN,YN:PRINT" "
900 SET[0]X,Y
950 M=1:XY=XY*(-1):GOTO160
1000 CURSOR10,2:PRINT"GAME OVER"
1100 CURSOR10,3:PRINT"[0] START"
1200 JOYS1 A:JOYS2 B
1300 IF(A=0)+(B=0)THENRUN
1400 GOTO1200
2000 CURSOR13,12:PRINT"ｱｳﾄ":FORI=0TO1000:NEXT:CURSOR13,12:PRINT"   ":RETURN
3000 CURSOR13,12:PRINT"ﾈｯﾄ":FORI=0TO1000:NEXT:CURSOR13,12:PRINT"   ":RETURN
4000 CURSOR13,12:PRINT"ﾀｯﾁ":FORI=0TO1000:NEXT:CURSOR13,12:PRINT"   ":RETURN
```

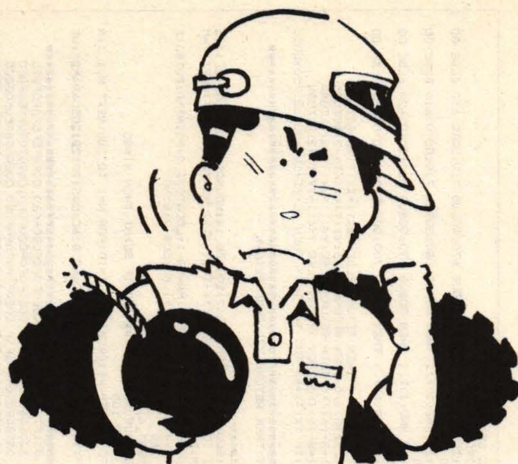


★妹に「このナイフ，よく切れるんだぞー」といって紙を切ろうとするまえに，指を切ってしまった。(広島県豊田郡・近藤和喜)……【編：ナイフで鉛筆をけずれない子が多いとか。影：今の子も歯でけずってんのかな？】

S1用

ボンバー
BOMBER
マン
MAN

河村武郎



〔はじめに〕

このプログラムは，ベーマガ84年7月号のFM7用「BOMBER MAN」の移植版です。原作とちがうところは，迷路のパターンを16面用意し，ワープ・トンネルもつけました。それからスピードもかなり速くなったと思います。

〔遊びかた〕

RUNすると，まずタイトル画面になります。一番下に，"INPUT ROUND NUMBER" とでます。カーソル・キーの右と左で数字が変わるので，自分のやりたい面でスペース・キーを押してください。ゲームがスタートします。

迷路を書き終わってもエイリアンたちが動きだしたら，カーソル・キーで自分を動かしてください。BOMBはスペース・キーです。BOMBは一度に一つしか置けません。エサを全部食べるとつぎの面へ行けます。ワープ・トンネルのある面もあります。ちなみに，僕のハイスコアは，12710点でした。

〔プログラムのしくみ〕

このプログラムは，かなりマルチ・ステートメントを使ったので，わかりづらいと思いますが，REM文をわかりやすく入れています。

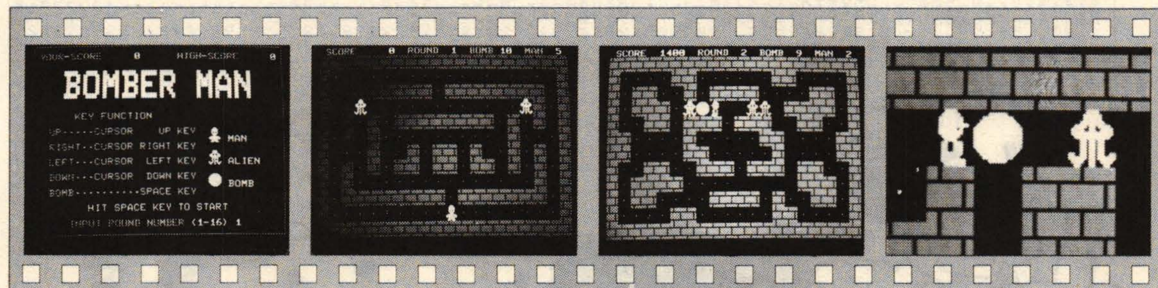
CHECKER FLAG

編：移植とはいっても，前作とはちょっとちがっていて，おもしろさを増しているところがいいですね。

影：BOMBを一つしか置けないから，敵がそれに当たらないと，置いたBOMBをまた拾い直さなければいけない。ワープ・トンネルもあったり，グーだ。

Dr.D：プログラムのほうも，S1特有のPUT@Cを使っていて，キャラの大きい，動きの速いゲームになっているな。

★



《写真1》タイトル画面。好きな面からできます

《写真2》1面目。エサを全部食べるとクリア

《写真3》2面です。うまくBOMBを使用せよ

《写真4》BOMBをだしたぞ。右がエイリアン

S-1

★A君：北海道から来たんだ。B君：ほー，街道を歩いて来たのか。（神奈川県鎌倉市・外山　努13才）……【影：ほっけ(魚)まで移動したんだって。編：「ほっけいどう」って言いたいんでしょ。影：こら，私の出番をとるな！】

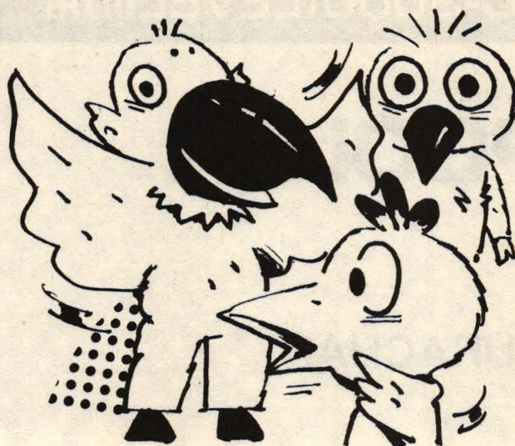
```
10 'CHARACTER ﾃﾞｲﾀﾞ & ｼｮｷｾｯﾃｲ 1#################################################
20 A$=STRING$(16,"0"):FOR N=177 TO 196:READ B$:IG$(N)=B$,B$,A$:NEXT:FOR N=197 TO
 200:READ B$:IG$(N)=B$,A$,B$:NEXT:FOR N=201 TO 204:READ B$:IG$(N)=A$,B$,B$:NEXT:
FOR N=205 TO 208:READ B$:IG$(N)=B$,B$,B$:NEXT:FOR N=97 TO 112:READ B$:IG$(N)=B$,
A$,A$:NEXT
30 DEFINT A-Z:SCREEN 0,0,0:WIDTH 40:PALETTE:R=RND(-TIME):COLOR 7,0,0:DIM MX(2),M
Y(2),XX(2),YY(2),GD(4),GR(4),GL(4),GU(4),GY(4),MM(4),MB(4),BA(4),KU(4),B(19),MZ$
(16),MZ(8,16)
40 FOR N=0 TO 1:SYMBOL(N,0),"ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ",,,4,PSET:SYMBOL(N+208,0
),"0123456789",,,6,PSET:NEXT
50 FOR N=0 TO 25:IMAGE(N*8,0),N+65:NEXT:FOR N=26 TO 35:IMAGE(N*8,0),N+22:NEXT
60 COLOR,,1:PRINT"ｱｲｳｴｵｶｷｸｹｺｻｼｽｾｿﾀﾁﾂﾃﾄ";PRINT"ﾅﾆﾇﾈﾉﾊﾋﾌﾍﾎﾏﾐﾑﾒﾓﾔﾕﾖﾗﾘ"
70 GET@C(0,0)-(1,1),GD:GET@C(2,0)-(3,1),GR:GET@C(4,0)-(5,1),GL:GET@C(6,0)-(7,1),
GU:GET@C(8,0)-(9,1),GY:GET@C(10,0)-(11,1),MM:GET@C(12,0)-(13,1),MB:GET@C(14,0)-(
15,1),BA:GET@C(16,0)-(17,1),KU:COLOR,,0:CLS:HI=0:SC=0
80 FOR N=1 TO 16:READ MZ$(N):NEXT:FOR I=1 TO 8:FOR N=1 TO 16:READ MZ(I,N):NEXT:N
EXT
90 'TITLE ######################################################################
100 CLS:MA=5:BX=0:BY=0:COLOR ,,0:LINE(0,0)-(639,199),,4,B:FOR Y=27 TO 29 STEP 2:
FOR X=39 TO 41 STEP 2:SYMBOL(X,Y),"BOMBER MAN",3,4,5,PSET:NEXT:NEXT
110 COLOR ,,1:PRINT:PRINT" YOUR-SCORE "+RIGHT$("     "+STR$(SC),5)+"     HIGH-SC
ORE "+RIGHT$("     "+STR$(HI),5)
120 COLOR 3,,0:LOCATE0,9:PRINT TAB(7);"KEY FUNCTION":COLOR 6:PRINT
130 PRINT"    UP····CURSOR   UP KEY":PRINT:PRINT"   RIGHT··CURSOR RIGHT KEY":PR
INT:PRINT"    LEFT···CURSOR  LEFT KEY":PRINT:PRINT"    DOWN···CURSOR  DOWN KEY":PR
INT:PRINT"    BOMB·········SPACE KEY":PRINT
140 COLOR 5:PRINT TAB(9);"HIT SPACE KEY TO START":COLOR 7:PUT@C(28,11),GD:PUT@C(
28,14),MM:PUT@C(28,17),MB:LOCATE31,12:PRINT"MAN":LOCATE31,15:PRINT"ALIEN":LOCATE
31,18:PRINT"BOMB":SC=0:RO=1
150 COLOR ,,1:LOCATE 6,23:PRINT"INPUT ROUND NUMBER (1-16)"+STR$(RO)+" ":POKE &HF
FEO,4:K=PEEK(&HFFEO)-&H7F:IF K(0 THEN 150 ELSE ON K GOTO 190,150,150,160,150,17
0:GOTO 150
160 IF RO=16 THEN 150 ELSE RO=RO+1:PLAY"RBMF":GOTO 150
170 IF RO=1 THEN 150 ELSE RO=RO-1:PLAY"RBMF":GOTO 150
180 'ｹﾞｰﾑ ###################################################################
190 COLOR ,,1:CLS:IF RO=17 THEN RO=1
200 GOSUB 830
210 FOR V=0 TO 5:A$=MID$(MZ$(RO),V*10+1,10):SYMBOL(0,V*32+8),A$,4,4:NEXT
220 COLOR ,,0:FOR Y=8 TO 184 STEP 16:FOR X=0 TO 304 STEP 16:IF POINT(X,Y)=2 THEN
 SYMBOL(X,Y),"ﾃﾞ",,,0,PSET:SYMBOL(X,Y+8),"ﾃﾞ",,,0,PSET ELSE PSET(X*2+15,Y+7),6
230 NEXT:NEXT:COLOR ,,1:EE=0
240 'ｼｮｷ ｾｯﾃｲ 2 ###############################################################
250 MX(1)=MZ(3,RO):MY(1)=MZ(4,RO):MX(2)=MZ(5,RO):MY(2)=MZ(6,RO):ES=MZ(7,RO)
260 XX(1)=MX(1):YY(1)=MY(1):XX(2)=MX(2):YY(2)=MY(2):X=MZ(1,RO):Y=MZ(2,RO):BO=MZ(
8,RO)
270 LOCATE1,0:PRINT"SCORE "+RIGHT$("     "+STR$(SC),5)+"   ROUND "+RIGHT$("  "+STR$
(RO),2)+"  BOMB "+RIGHT$("  "+STR$(BO),2)+"  MAN "+STR$(MA):PUT@C(X,Y),GD:PUT@C(X
X(1),YY(1)),MM:PUT@C(XX(2),YY(2)),MM:M=1:PLAY"T180V120SL16CDEFGEFDCEGEC4MF"
280 'ﾃﾞｰﾀ ﾘﾌﾞｱ ###############################################################
290 IF POINT(X*8+7,Y*8+7)=6 THEN PLAY"L3205CMB":SC=SC+10:PSET(X*16+15,Y*8+7),0:E
E=EE+1:GOSUB 750:IF EE=ES THEN BX=0:RO=RO+1:GOSUB 820:GOTO 190
300 'KEY ﾆｭｳﾘｮｸ ###############################################################
310 POKE &HFFEO,0:K=PEEK(&HFFEO)-&H7F:IF K(1 THEN 530 ELSE ON K GOTO 330,400,530
,430,460,490:GOTO 530
320 'BOMB ####################################################################
330 IF BO=0 OR BY()0 THEN 530 ELSE BO=BO-1:ON M GOTO 340,350,360,370
340 IF POINT(X*8,Y*8+16)()0 THEN 530 ELSE BX=X:BY=Y+2:GOTO 380
350 IF POINT(X*8+16,Y*8)()0 THEN 530 ELSE BX=X+2:BY=Y:GOTO 380
360 IF POINT(X*8-16,Y*8)()0 THEN 530 ELSE BX=X-2:BY=Y:GOTO 380
370 IF POINT(X*8,Y*8-16)()0 THEN 530 ELSE BX=X:BY=Y-2:GOTO 380
380 LOCATE29,0:PRINTUSING"##";BO:PUT@C(BX,BY),MB:GOTO 530
390 'MAN MOVE ################################################################
400 IF M()4 THEN M=4:GOTO 530 ELSE IF Y=1 THEN PUT@C(X,Y),KU:Y=23:GOTO 530
410 IF POINT(X*8,Y*8-16)()0 THEN 530 ELSE PUT@C(X,Y),KU:Y=Y-2
420 IF X=BX AND Y=BY THEN BY=0:GOTO 530 ELSE 530
430 IF M()3 THEN M=3:GOTO 530 ELSE IF X=0 THEN PUT@C(X,Y),KU:X=38:GOTO 530
440 IF POINT(X*8-16,Y*8)()0 THEN 530 ELSE PUT@C(X,Y),KU:X=X-2
450 IF X=BX AND Y=BY THEN BY=0:GOTO 530 ELSE 530
460 IF M()1 THEN M=1:GOTO 530 ELSE IF Y=23 THEN PUT@C(X,Y),KU:Y=1:GOTO 530
470 IF POINT(X*8,Y*8+16)()0 THEN 530 ELSE PUT@C(X,Y),KU:Y=Y+2
480 IF X=BX AND Y=BY THEN BY=0:GOTO 530 ELSE 530
490 IF M()2 THEN M=2:GOTO 530 ELSE IF X=38 THEN PUT@C(X,Y),KU:X=0:GOTO 530
500 IF POINT(X*8+16,Y*8)()0 THEN 530 ELSE PUT@C(X,Y),KU:X=X+2
510 IF X=BX AND Y=BY THEN BY=0:GOTO 530 ELSE 530
520 'PUT MAN #################################################################
530 ON M GOTO 540,550,560,570
540 PUT@C(X,Y),GD:GOTO 590
550 PUT@C(X,Y),GR:GOTO 590
560 PUT@C(X,Y),GL:GOTO 590
570 PUT@C(X,Y),GU:GOTO 590
580 'ALIEN MOVE ##############################################################
590 IF T=3 THEN T=1:GOTO 290
600 ON SGN(XX(T)-X)+2 GOTO 630,610,640
610 ON SGN(YY(T)-Y)+2 GOTO 650,620,660
620 GOSUB 710:T=T+1:GOTO 290
630 PUT@C(XX(T),YY(T)),KU:IF RND(1)).1 THEN GOSUB 670:GOSUB 710:GOTO 610 ELSE GO
SUB 680:GOSUB 710:GOTO 610
640 PUT@C(XX(T),YY(T)),KU:IF RND(1)).1 THEN GOSUB 680:GOSUB 710:GOTO 610 ELSE GO
SUB 670:GOSUB 710:GOTO 610
650 PUT@C(XX(T),YY(T)),KU:IF RND(1)).1 THEN GOSUB 690:GOSUB 710:GOTO 620 ELSE GO
SUB 700:GOSUB 710:GOTO 620
660 PUT@C(XX(T),YY(T)),KU:IF RND(1)).1 THEN GOSUB 700:GOSUB 710:GOTO 620 ELSE GO
SUB 690:GOSUB 710:GOTO 620
670 IF POINT(XX(T)*8+16,YY(T)*8)()0 THEN RETURN ELSE:XX(T)=XX(T)+2:RETURN
680 IF POINT(XX(T)*8-16,YY(T)*8)()0 THEN RETURN ELSE:XX(T)=XX(T)-2:RETURN
690 IF POINT(XX(T)*8,YY(T)*8+16)()0 THEN RETURN ELSE:YY(T)=YY(T)+2:RETURN
700 IF POINT(XX(T)*8,YY(T)*8-16)()0 THEN RETURN ELSE YY(T)=YY(T)-2:RETURN
710 PUT@C(XX(T),YY(T)),MM:IF XX(T)=BX AND YY(T)=BY THEN SC=SC+100:GOSUB 750:GOSU
B 760:RETURN
720 'ｻﾌﾞ ﾙｰﾁﾝ##################################################################
730 IF XX(T)=X AND YY(T)=Y THEN RETURN 770 ELSE RETURN
740 RETURN 770
750 LOCATE7,0:PRINTUSING"#####";SC:RETURN
760 PUT@C(XX(T),YY(T)),BA:SOUND6,12:SOUND7,247:SOUND8,16:SOUND11,96:SOUND12,13:S
OUND13,9:SOUND13,9:FOR N=1 TO 100:NEXT:PUT@C(XX(T),YY(T)),KU:XX(T)=MX(T):YY(T)=M
Y(T):PUT@C(MX(T),MY(T)),MM:BX=0:BY=0:RETURN
770 PUT@C(X,Y),GY:PLAY"T180L3205C04BAGFEDCMF":MA=MA-1:LOCATE36,0:PRINTMA:PUT@C(X
X(1),YY(1)),KU:PUT@C(XX(2),YY(2)),KU:PUT@C(X,Y),KU:CLS 2:BY=0
780 IF MA=0 THEN 790 ELSE 260
790 SYMBOL(16,56),"GAME OVER",4,4
800 LOCATE12,15:PRINTUSING"YOUR SCORE #####";SC:IF SC)HI THEN HI=SC
810 FOR N=1 TO 10000:NEXT:GOTO 100
820 FOR J=1 TO 3:FOR I=1 TO 0 STEP -1:PALETTE 0,I*10:FOR N=1 TO 280:NEXT N,I,J:R
ETURN
830 CLS:FOR N=1 TO 4:PLAY"T120V1205C404G8.G1605C4E8.D16C404G12A12B1205C4R4MB":NE
XT:RETURN 210
840 'ｷｬﾗｸﾀ ﾃﾞｰﾀ#################################################################
850 DATA 03070F0F0F0D0F07,031F7F7F6F0F1F1E,C0E0F0F0F0B0F0E0,C0F8FEFEF6F0F878
860 DATA 03070F0F0F0F0F07,0306060607070703,C0E0F0F0FCD0F0E0,C0707070F0E0F8F8
870 DATA 03070F0F3F0B0F07,030E0E0E0F071F1F,C0E0F0F0F0F0F0E0,C0606060E0E0E0C0
880 DATA 03070F0F0F0F0F07,636F7F7F1F0F1F1E,C0E0F0F0F0F0F0E0,C6F6FEFEF8F0F878
890 DATA 03070F0F0D0F6F67,733F1F4F7F7F7E00,C0E0F0F0B0F0F6E6,CEFCF8F2FEFE7E00
900 DATA 0307070F3D797F3F,0D0D0D0DCDFD7931,C0E0E0F0BC9EFEFC,B0B0B0B0B3BF9E8C
910 DATA 00071F3F7FFFFFFF,FFFFFF7F3F1F0700,00E0F8FCFEFFFFFF,FFFFFFFEFCF8E000
920 DATA 0708000324485150,1414034048271000,0098046410120291,4909091100C41820
930 DATA 0000000000000000,0F0F0F0F00000000,000000000F0F0F0F,00000000F0F0F0F0
940 DATA F0F0F0F000000000,0F0F0F0F0F0F0F0F,F0F0F0F0F0F0F0F0,FFFFFFFF00000000
950 DATA 00000000FFFFFFFF,0F0F0F0FF0F0F0F0,F0F0F0F00F0F0F0F,F0F0F0F0FFFFFFFF
960 DATA FFFFFFFFF0F0F0F0,FFFFFFFF0F0F0F0F,0F0F0F0FFFFFFFFF,FFFFFFFFFFFFFFFF
970 'MAZE DATA #################################################################
980 DATA mhhhhhhhngmhhehhhnfggghhhfbfgdgofglfffgliiiciiofliiiiiiiio
990 DATA mhnmhhnmhngpdehhaipflbemehlbeomcdnicocdngphaiicbpfliioliiolio
1000 DATA mnmhhhhnmnldlbnheocogibffbgeifghcfdggdhfmemcildnbnloliiiiolo
1010 DATA pmhpmnphnpmcgdgfcfdngpggiiffpfgidghhfciflbgegfbfeopliplopiop
1020 DATA ghphhhhphfgldofglcofldiifgiicomehhfghhbngmenfgmbnfgipiiiipif
1030 DATA mhbhhbhehnmhehbhehhfmbehhbhehndhhehehhbcmhehhhbehnipcplfpgoi
1040 DATA hbehbehbehpfgpfgpfgpicdicdicdihbehbehbehpfgpfgpfgpicdicdicdi
1050 DATA hmhhnmhhnhgeghdchfbfgheghhfbhfgehekjbhbfhbghebhfehliplppopio
1060 DATA menpphnmhpghbgaadiiohhehnagcibmebgaagfpfgmeeocifeoldppliolop
1070 DATA mhpghhhhhngdbgfaablfghaipfpabpligbmbpdgppmaiiiacepiiogiiipii
1080 DATA pphegfbhpppeohebblbpeoeofglblbdndnfgmcmcpdnddcimcpppidgfcipp
1090 DATA pmhhhhmhhnpaabhgaidfeagcagaacbldaaagafafpphadaapafppiiiippio
1100 DATA ppphhhhhbnmabapppapfgfpahefahfgfpbpefaffldheffafhfppploiipco
1110 DATA pppphhnppppcdpfbhhhpmfgioppgpgpcddipiifghbgliippfippliopiii
1120 DATA ppmhnphhhfphcadnbndniohapdddnigcogpggdfghheheegmnppiiiiolif
1130 DATA hhnhnnmghhpbofbcdekppbfbffggepppfgmbggppppcdgegeppppollllgpp
1140 DATA 20,20,20,20,20,20,18,20,20,22,20,20,20,2,18,20
1150 DATA 21,17,21,9,21,21,15,13,19,21,17,21,3,21,21,15
1160 DATA 6,2,6,12,14,2,16,8,6,6,14,2,4,24,10,4
1170 DATA 7,21,5,19,15,3,9,3,1,3,21,9,15,3,3,11
1180 DATA 32,36,32,26,26,36,22,30,36,32,24,32,36,22,24,34
1190 DATA 7,21,5,19,15,3,9,3,5,3,3,5,3,13,3,11
1200 DATA 114,110,112,98,108,124,128,118,115,116,106,137,108,79,108,90
1210 DATA 10,10,9,10,9,8,12,8,7,7,6,6,5,6,4,12
1220 '*****************************(ﾍﾝｽｳ ﾋｮｳ)**********************************
1230 '* MZ(1,n) nﾒﾝﾒﾉ MAN/ Xｻﾞﾋｮｳ    * HI HIGH-SCORE  * RO    ROUND           *
1240 '* MZ(2,n) nﾒﾝﾒﾉ MAN/ Yｻﾞﾋｮｳ    * SC SCORE       * XX(n) ALIENn/ Xｻﾞﾋｮｳ *
1250 '* MZ(3,n) nﾒﾝﾒﾉ ALIEN1/ Xｻﾞﾋｮｳ * MA MAN/ ｶｽﾞ     * YY(n) ALIENn/ Yｻﾞﾋｮｳ *
1260 '* MZ(4,n) nﾒﾝﾒﾉ ALIEN1/ Yｻﾞﾋｮｳ * M  MAN/ ﾑｷ      *                      *
1270 '* MZ(5,n) nﾒﾝﾒﾉ ALIEN2/ Xｻﾞﾋｮｳ * X  MAM/ Xｻﾞﾋｮｳ  *                      *
1280 '* MZ(6,n) nﾒﾝﾒﾉ ALIEN2/ Yｻﾞﾋｮｳ * Y  MAN/ Yｻﾞﾋｮｳ  *                      *
1290 '* MZ(7,n) nﾒﾝﾒﾉ ｴｻ/ ｶｽﾞ         * BO BOMB/ ｶｽﾞ    *                      *
1300 '* MZ(8,n) nﾒﾝﾒﾉ BOMB/ ｶｽﾞ       * BX BOMB/ Xｻﾞﾋｮｳ *                      *
1310 '* MZ$(n)  nﾒﾝﾒﾉ MAZE DATA      * BY BOMB/ Yｻﾞﾋｮｳ *                      *
1320 '***************************************************************************
```



★６月号69ページの深山君，ＮＨＫとは，〝ニコチン，歯のウラ，カゲさん〟のことなんだよ。（大阪府堺市・**みのっち** 13才）……【**つぐ美**：タバコを吸うと歯の裏，まっ黒という意味ですね。**編**：きたないとか，いろいろ当てはまるよ。】

鳥人間コンテスト

綾部　鉄之介



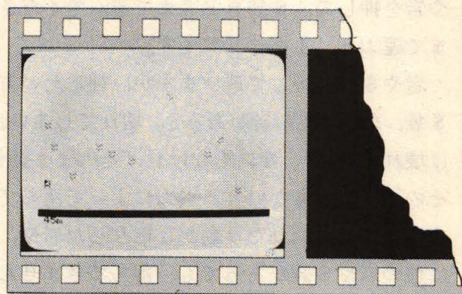
ある日あなたは，あるＴＶ番組の「鳥人間コンテスト」に出場することにしました。

ところが，練習もしてないのに，当日がきてしまい，しかも，もうあなたの番がきてしまった。どうしよう〜。

★あそびかた

スクロール・ゲームです。左で飛んでいるのが，あなたです。スペース・キーを押していると，少し飛んでから下におりて，また少し飛んでから下におり，をくりかえします。スペース・キーをはなすと，どんどん下に下がってきます。

右からくる〝〜〟は，上昇気流です。これに横から体当たりをすると，ゴウカイな音とともに，５マス上に上がります。そして，一番下の所にげきとつするまでに，何ｍとぶかを競いあってください。



《写真１》実行画面

鳥人間コンテストのプログラム・リスト

```
1 PATTERNC#95,"C0FCE08C0CF028C8"
2 PATTERNC#143,"8854200088542000"
3 CLS:Y=2:M=0:K=5:CURSOR0,20:PRINT"[redacted]"
4 CURSOR0,21:PRINTM;"m":CONSOLE0,21
5 CURSOR1,Y:PRINT"ｧ";:IFINT(RND(1)*3)=
2THENCURSOR36,INT(RND(1)*19):PRINT"←";

6 FORI=0TO19:CURSOR1,I:PRINTCHR$(8);:N
EXTI
7 IFVPEEK(Y*40+3+15360)=143THENGOSUB11

8 IFINKEY$=" "THENK=K-1:IFK<>0THEN10
9 Y=Y+1:K=5:IFY=20THENBEEP:CURSOR0,Y-1
:PRINT"ωω":CONSOLE0,24:END
10 M=M+1:CURSOR0,Y:PRINT" ":CONSOLE0,2
4:GOTO 4
11 FORI=YTOY-5STEP-1:Z=I:IFZ<0THENZ=0
12 CURSOR1,Z:PRINT"ｧ":CURSOR1,Z:PRINT"
 ":SOUND4,1,15:NEXTI:SOUND0:Y=Z:RETURN
```

★ぼくの友だちのお兄さんは，車にＢＭを２冊もって六本木にいき，「ねえ，ＢＭＷに乗らない？」って女性に声をかけている。(神奈川県鎌倉市・安斎利晃13才)……【影：グッド・アイデア。さっそくマネしよーっと！】

SC-3000(LEVEL III)用

ポーラー
POOLER

MURACHAN



★遊びかた

フラッピーのような思考型ゲームです。

ポーラーを，AZ<>で上下左右に移動させ，＄袋や岩を押して，＄袋をドアまで運んでください。ドアまで運ぶと，1面クリアです。

岩や＄袋は押して運びますが，押したい方向に壁や＄袋，または他の岩があると，壊れてしまいます(＄袋は壊れません)。なにもなければそのまま動きますが，その下になにもないと，引力によって落ちてしまいます。ただし，壊れたり動かしたりした岩や，＄袋の上に他の岩や＄袋があっても，落ちてきません。また，これを利用して岩や＄袋を移動させるのも一つのテクですので，うまく利用してください。

＄袋を動かせなくなったりしたとき，リターン・キーを押すことにより，その面を初期にもどすことができます。そのかわり，チャンスが1回減ります。

★ミスっちゃったあ！

ギブ・アップしたり，TIME OVERになったり，岩や＄袋を下から押そうとしてつぶされると，チャンスが一つ減ります。チャンスがなくなるか，面をクリアすると，ゲーム・オーバーです。

ゲーム・オーバーになったら，リターン・キーで1面から，Cでゲーム・オーバーになった面からプレイができます。Eを押すと終わりです。

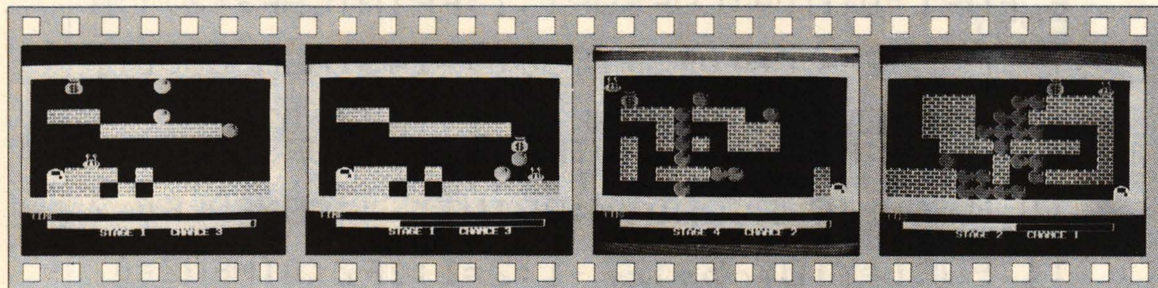
★ぷろぐらむ

画面パターンを描くのは，150〜240行です。ここは，FOR〜NEXTが5重にもなってややっこしくなっています。あまりいじらないようにしてください。

また，画面パターンのデータは，16進数により短かくなっています。これを読みだし，たて1行→二つにわける→一つずつ読みだし変数に入れる→2進数に直す→表示，という順序で処理しています。また，16進→2進の計算方法がわからないので，2進数をS2＄という配列に入れて使用しています。

CHECKER FLAG

Dr.D：BASICでゲームを作ると，どうしてもスピードが遅くなってしまうから，思考型のほうが，作りやすいかな。



《写真1》スタートです。動きは慎重にネ！

《写真2》ここまでくれば，面クリアも近い

《写真3》2面の画面です。よ〜く考えようネ！

《写真4》3面の画面です。う〜ん，難しいナー

★正月をクリエイトするのはシルコ，デパートをクリエイトするのはパルコ，F1レースをクリエイトするのはモナコ。(東京都葛飾区・MOTO CROSS)……【つぐ美：私をクリエイトするのはー。影：安い化粧品！】

POOLERのプログラム・リスト

```
10 REM |||■ Pooler ■|||
20 FORP=&H1980TO&H1AD7:VPOKEP,VPEEK(P)
ORVPEEK(P)/2:NEXT
30 FORP=0TO7:READA$:PATTERNS#P,A$:NEXT

40 FORP=35TO44:READA$:PATTERNC#P,A$:NE
XT
50 RESTORE900:DIMS2$(15),RO$(2,1):FORP
=0TO15:READS2$(P):NEXT
60 DEFFNA(X)=INT(X/8)*8:DEFFNB(Y)=INT(
Y/8)*256+YMOD8
70 C$=CHR$(29)+CHR$(31):B$="+"+C$+"+"
80 RO$(0,0)="#"+C$+"$":RO$(0,1)="%"+C$
+"&"
90 RO$(1,0)="'"+C$+"(":RO$(1,1)=")"+C$
+"*"
100 RO$(2,0)=B$:RO$(2,1)=B$
110 REM |||■ SCREEN ■|||
120 ST=1:CH=3:RESTORE940
130 SCREEN2,2:COLOR15,1,,RND(1)*16:CLS
:IFST>11THEN690
140 LINE(0,0)-(255,159),,BF:BLINE(16,1
6)-(239,143),,BF
150 FORQ=0TO2STEP2:READP$:COLORQ*2+5
160 FORI=0TO13:PA$=MID$(P$,I*2+1,2)
170 FORP=0TO1:PA=VAL("&H"+MID$(PA$,P+1
,1)):S$=S2$(PA)
180 IFS$="0000"THEN240
190 FORO=1TO4:ONVAL(MID$(S$,O,1))+1GOT
O230
200 FORZ=0TO1:X=I*16+16:Y=O*16+P*64
210 CURSORX+Z*8,Y:PRINTRO$(Q,Z)
220 NEXTZ:ONQ-1GOSUB1040
230 NEXTO
240 NEXTP,I,Q
250 READX1,Y1,DX,DY,K,L
260 SPRITE1,(DX,DY),4,15
270 COLOR11:FORP=0TO1
280 CURSORK+P*8,L:PRINTRO$(1,P):NEXT
290 CURSOR16,160:COLOR9:PRINT"TIME":CU
RSOR80,176:COLOR15:PRINT"STAGE";ST:CUR
SOR144,176:PRINT"CHANCE";CH
300 REM |||■ SET ■|||
310 X=X1:Y=Y1:TI=224:LINE(32,168)-(TI,
175),,BF:DI=0:MAG1
320 BEEP:SPRITE0,(X,Y),0,11
330 REM |||■ MAIN ■|||
340 A=ASC(INKEY$+" ")
350 XD=((A=44)-(A=46))*16:YD=((A=65)-(
A=90))*16
360 IFA=13THEN630
370 X=X+XD:Y=Y+YD:V=VPEEK(FNA(X)+FNB(Y
)):IFV=&HF7ORV=&HFFTHENX=X-XD:Y=Y-YD
380 IFV=&H07THENRO=0:GOTO440
390 IFV=&H1ATHENRO=1:GOTO440
400 SPRITE0,(X,Y),0,11
410 TI=TI-.5:BLINE(TI,169)-(TI,174):BE
EP1:BEEP0:IFTI>32THEN340
420 GOTO630
430 REM |||■ ROCK/GOLD MOVE ■|||
440 RX=X:RY=Y:JX=X+XD:JY=Y+YD:IFVPEEK(
FNA(JX)+FNB(JY))ANDYD<>-16THEN540
450 GOSUB600:IFYD=-16THENDI=1:VPOKE&H3
B03,0:GOTO480
460 IFJX=DXANDJY=DYANDRO=1THEN810
470 GOSUB590:IFVPEEK(FNA(JX)+FNB(JY+16
))<>0THEN610
480 RX=JX:JY=RY
490 RY=JY:GOSUB600:JY=JY+16:GOSUB590
500 IFJX=DXANDJY=DYANDRO=1THEN810
510 IFVPEEK(FNA(RX)+FNB(JY+16))=0THEN4
90
520 IFDITHENY=JY:GOTO630
530 GOTO610
540 IFROTHEN610
550 GOSUB600
560 CURSORRX,RY:COLOR15:PRINT",";C$;",
":CURSORRX+8,RY:PRINT",";C$;","
570 FORP=1TO10:BEEP1:BEEP0:NEXT:GOSUB6
00
580 GOTO610
590 COLORRO*6+5:FORP=0TO1:CURSORJX+P*8
,JY:PRINTRO$(RO,P):NEXT:RETURN
600 BLINE(RX,RY)-(RX+15,RY+15),,BF:RET
URN
610 X=X-XD:Y=Y-YD:GOTO400
620 REM |||■ DIE ■|||
630 SPRITE0,(X,Y),0,9:COLOR6:CURSORX,Y
:PRINTRO$(0,0):CURSORX+8,Y:PRINTRO$(0,
1)
640 FORP=1TO20:VPOKE&H3B03,9:BEEP1:BEE
P0
650 FORI=1TO20-P:NEXT:VPOKE&H3B03,0:NE
XT
660 FORP=1000TO150STEP-50:SOUND2,P,15:
SOUND3,P-40,12:NEXT
670 FORP=1TO90:NEXT:SOUND0:CH=CH-1:IFC
HTHENGOSUB790:GOTO130
680 REM |||■ GAME OVER ■|||
690 COLOR8,9,,9:CLS:COLOR,7,(0,100)-(2
55,191):CIRCLE(150,100),50,,1,.5,1,BF
700 FORP=110TO160STEP5:M=INT(RND(1)*12
0)+90
710 LINE(M,P)-(M+40,P):NEXT:COLOR1
720 PRINTCHR$(17);"GAME OVER":IFCO=0TH
ENCURSOR70,168:PRINT"[C].CONTINUE"
730 CURSOR70,176:PRINT"[CR]..REPLAY":C
URSOR70,184:PRINT"[E]......END";CHR$(1
6)
740 A$=INKEY$:IFA$="E"THENEND
750 IFA$=CHR$(13)THENBEEP:GOTO120
760 IFA$="C"THENGOSUB790:CH=3:GOTO130
770 GOTO740
780 REM |||■ RESTORE ■|||
790 RESTORE930:FORP=1TOST:READP$,G$,A,
B,C,D,E,F:NEXT
800 RETURN
810 FORP=1TO10:BEEP:NEXT:ST=ST+1:GOTO1
30
820 REM |||■ DATAS ■|||
830 REM |||■ CHARACTER ■|||
840 DATA 0C1A1A0C08080B0F,3979FBFBFF7F
3F0F,306868301010D0F0,9C92DBDBFFFEFCF0

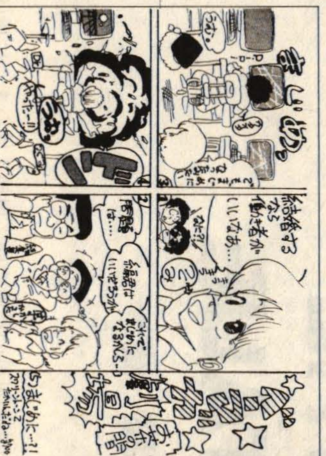
850 DATA 030F3F7J70F0F0FF,FFFFFFFFFFFF
FFFF,C0F0FC0E0E0F0FFF,E3E3E3FFFFFFFFFF

860 DATA 071F3F7FFFFFFFFF,FFFFFF7F7F3F
1F07,E0F8FCCEEEEFFFFF,FFFFFFFEFEFCF8E0

870 DATA 1A0D07001F3F7DF8,F5F5F8FDF5F8
7D3F,58B4E80CFAFCBE1F,AFBF1FAFAF1FBEFC

880 DATA F7F7F7007F7F7F00,044011042042
0882
890 REM |||■ 2ｼﾝｽｳ ■|||
900 DATA "0000","0001","0010","0011","
0100","0101","0110","0111"
910 DATA "1000","1001","1010","1011","
1100","1101","1110","1111"
920 REM |||■ PATTERN ■|||
930 DATA A,B,0,0,0,0,0,0
940 DATA 00000000000000A0000000100000,
0021232312111211111111010101,64,96,32,
112,48,16
950 DATA 0000000403133975560000000000,
0303737B780806082B6A6A627E00,208,16,22
4,128,160,16
960 DATA 0000480000044000400000100111,
0002022A2A0A2A212424604848O8,192,128,1
92,128,48,64
970 DATA 000000003D4002020020000000000,
002E203A022A20381818000003000,16,16,224
,128,32,32
980 DATA 0058000C0400000000108000000,
04242421200819 1D0D4D59414000,16,80,48,
128,32,16
990 DATA 0060000000000C020E00011000000,
001C14143C01390014 0C00000000,16,16,224
,112,32,16
1000 DATA 00402020000000000000020000C000
,002000101 80C46622228282 82A00,16,32,22
4,112,32,16
1010 DATA 01800000000001001E20000440000
,0076425252 5E00000C2222222200,160,128,
64,80,208,16
1020 DATA 1F19357FEBA92EB3A2EBA3ABF11C
,00A68A801456114C4D145C5006E2,48,32,22
4,128,32,32
1030 DATA 00004010010 71110E0000020C000
,0000300D30000801181008103D00,64,112,2
24,96,48,16
1040 COLOR,15,(X,Y)-(X+15,Y+15):RETURN

1050 REM >>>>>   POOLER    <<<<<
1060 REM >>>>> 1985 5A 18  <<<<<
1070 REM > For SC-3000/H[L 3B] <
1080 REM ♥♥♥♥♥ ｺﾞｸﾛｰｻﾏﾃﾞｼﾀ ♥♥♥♥♥
```



by 斉藤久典

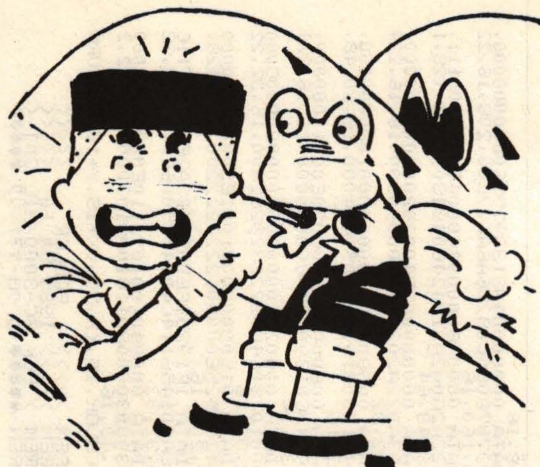
評…私はマジメなの！（影）

SC-3000

★友人のKは，ノートを買いにいく途中で田んぼにはまって，文房具屋に着いたらお金を落としたのに気づき，さがしにいったらまた頭から落っこちた。（大阪府南河内郡・高野清治13才）……【影：こういうのが1番！】

ザ THE タウエ TAUE

土屋　健一



日本のN県の奥地では，田植えはいまだに投げ植え方式をとっている。777ユーザーには，さっそくそこへいき，チャレンジしてもらいたい。なお，田植えのじゃまをするカエルは毒ガエルなので，当たると死ぬが，当局は一切関知しないのでヨロシク。

遊びかた

RUNするとタイトルがでるので，適当なキーを押すと，ゲーム・スタートです。カエルくんに当たらないように，またナエや時間の終わらないうちに，ブロックの中をナエでうめてください。ナエはスペース・キーを押すと発射，はなすとそこで植えられます。全部植えると，つぎの面です。

入力方法

田んぼ（ブロック）のデータが多いのですが，根気強くまちがえないように入力してください。

改造へのアドバイス

田んぼのデータは，最初の三つがナエの数，時間，植える数で，つぎから植える場所のデータが99，99までで，つぎからブロックのデータです。根気とひまさえあれば，新しい面はいくらでも作れます。やりたい人は，やってみるのもいいと思います。

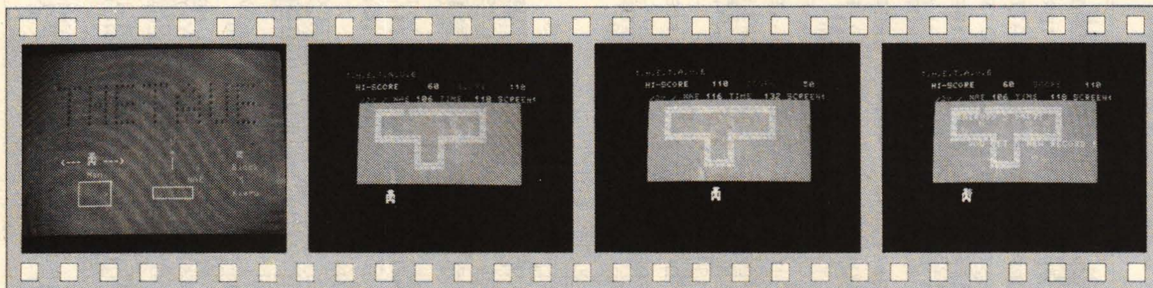
《第1表》変数表

D(X, Y)	図んぼの配列
HI	ハイ・スコア
SC	スコア
KF	カエル表示中フラグ
G	植えられているナエ
U	一つのナエの得点
F	ナエ飛行中フラグ
NA	ナエの数
TI	時間
FI	植える数
Z, X	ナエのX座標，Y座標
KX, KY	カエル 〃 〃

CHECKER FLAG

編：スペース・キーを押してはなすタイミングが難しいんですよね。

Dr.D：いわゆる，ワン・キー・ゲームだな。なぜかワン・キーがウケる時代(?)なのだ。



《写真1》田植えのゲームでーす！　《写真2》ブロック内をすべてナエで植えつくせ！　《写真3》カエルに当たらないように　《写真4》ああ，おつかれさま！

★ぼくは，いま中3で受験勉強のためにマイコンを封印しています。こんなぼくに，激励のことばをお願いします。（東京都中野区・柳川　貴14才）……【影：ゲキレイノコトバ。編：やると思った。影：ガンバレ貴くん!!】

THE TAUEのプログラム・リスト

```
  100 '---------- ショキ セッテイ ----------
  110 DIM D(27,12):HI=0:GMODE 1:GOSUB 880 :GOSUB 730
  120 SC=0:S=0:U=0:HN=-1:KF=0:RANDOMIZE
  130 '------ ガメン ヒョウジ--------------
  140 WIPE:G=0: CCOLOR 2:PRINT (3,3);"T.H.E.T.A.U.E":CCOLOR 3:PRINT (5,5);"HI-SC
ORE":PRINT (14,5)USING "######",HI:CCOLOR 4:PRINT (23,5);"SCORE":CCOLOR 2:PRINT
(6,7);"ノコリ ノ NAE":PRINT (20,7);"TIME":BOXF (48,64)-(272,160),1
  150 S=S+1:IF (S MOD 5)=1 THEN RESTORE :HN=HN+1:U=U+10:IF U>200 THEN U=200
  160 CCOLOR 5:PRINT (30,7);"SCREEN";S:CCLEAR 9,15:F=0:G=0:X=20:FOR I=0 TO 27:FO
R J=0 TO 12:D(I,J)=0 :NEXT J:NEXT I
  170 '------- タンボ ノ データ ノ ヨミコミ ----
  180 READ NA,TI,FI:TM=(TI-HN*10)*10:NA=NA-HN*10:IF NA<=FI THEN 530
  190 READ I,J:IF I=99 THEN 210
  200 D(I,J)=1:GOTO 190
  210 READ I,J:IF I=99 THEN 230
  220 CPLOT (I+6,J+8),135,5,0,0:D(I,J)=9:GOTO 210
  230 CPLOT(X,21),131,3,0:CPLOT(X,22),132,3,0:CPLOT(X+1,21),133,3,0:CPLOT(X+1,22
),134,3,0:PLAY"o3l16.n1n3n5n6n5n3n5n6n1p8l16.o2n12l4o3n1"
  240 '-------- メイン ルーチン ---------------
  250 PRINT (29,5)USING "######",SC:PRINT (16,7)USING "###",NA:TM=TM-1:TI=INT(TM
/10):PRINT (25,7)USING "####",TI:IF TI<=0 THEN 510
  260 GOSUB 610
  270 IF SHOT(0)=0 AND F=1 THEN 430
  280 IF SHOT(0)=-1 AND F=1 THEN 370
  290 IF SHOT(0)=-1 THEN 360
  300 IF PADDLE(0)=0 THEN 250
  310 PRINT (X,21);" ";:PRINT (X,22);" ";:PRINT (X+1,21);" ";:PRINT (X+1,22);" "
  320 IF PADDLE(0)=7 AND X>=7 THEN X=X-1:GOTO 340
  330 IF PADDLE(0)=3 AND X<=32 THEN X=X+1
  340 CPLOT(X,21),131,3,0:CPLOT(X,22),132,3,0:CPLOT(X+1,21),133,3,0:CPLOT(X+1,22
),134,3,0:GOTO 250
  350 '-------- ナエ ノ ハッシャ -------------
  360 Y=20:Z=X:NA=NA-1:BEEP
  370 CPLOT(Z,Y),128,2,0
  380 IF D(Z-6,Y-8)=0 OR D(Z-6,Y-8)=1 THEN PRINT (Z,Y);" ";:GOTO 410
  390 IF D(Z-6,Y-8)=9 THEN CPLOT(Z,Y),135,5,0:GOTO 410
  400 CPLOT(Z,Y),129,2,0
  410 IF Y<=9 THEN F=0:GOTO 250
  420 Y=Y-1:F=1:GOTO 250
  430 IF D(Z-6,Y-8)=0 OR D(Z-6,Y-8)=9 THEN D(Z-6,Y-8)=2
  440 IF D(Z-6,Y-8)=1 THEN D(Z-6,Y-8)=2:G=G+1:SC=SC+U
  450 PLAY"o1l16n12":CPLOT(Z,Y),129,2,0:F=0:IF NA<=0 THEN 500
  460 '--------- デキアガリ ---------------
  470 IF G=FI THEN 480 ELSE F=0: GOTO 250
  480 CCOLOR 6:PRINT (10,10);" O.K ! ":SC=SC+TI:FOR I=0 TO 1000:NEXT :GOTO 150
  490 '--------- オワリ! -----------------
  500 CCOLOR 6:PRINT (10,10);"NAE  ガ オワリマシタ !":GOTO 540
  510 CCOLOR 6:PRINT (10,10);"TIME OVER !":GOTO 540
  520 CCOLOR 6:PRINT (10,10);"KAERUクン ニ ヤラレタ!":GOTO 540
  530 CCOLOR 6:PRINT (10,10);"You are nice farmer!"
  540 IF HI<SC THEN HI=SC:CCOLOR 6:PRINT (12,14);"YOU GET A NEW RECORD !":FOR I=
0 TO 1000:NEXT
  550 PLAY"o3l8n6n8n6n5n6n5n3n1n3o2n12n10n12n13"CCOLOR 6:PRINT (14,16);"TRY AGAI
N?(Y/N)":EVAL INKEY$(0)
  560 FOR I=0 TO 3000:A$=INKEY$(0)
  570 IF A$="Y" OR A$="y" THEN 120
  580 IF A$="N" OR A$="n" THEN END
  590 NEXT
  600 GOSUB 730:GOTO 120
  610 '------- KAERU クン ------------
  620 IF KF=1 THEN 650
  630 KX=IRND(27):KY=IRND(8)+2
  640 CPLOT(KX+6,KY+8),130,2,0
  650 IF D(KX,KY)=2 THEN CPLOT(KX+6,KY+8),129,2,0:GOTO 680
  660 IF D(KX,KY)=9 THEN CPLOT(KX+6,KY+8),135,5,0:GOTO 680
  670 PRINT (KX+6,KY+8);" ";
  680 KY=KY+1:CPLOT(KX+6,KY+8),130,2,0
  690 IF KX+6=X AND KY=13 OR KX+5=X AND KY=13 THEN GOTO 520
  700 IF KY=13 THEN PRINT (KX+6,21);" ";:KF=0 :RETURN
  710 KF=1:RETURN
  720 '--------- セツメイ ----------------
  730 WIPE:CURSOR OFF :CONSOLE 40,0,25,0
  740 GCOLOR ,,1,0:GCLEAR 1:CCOLOR 4:PRINT (2,4);"***** *  * **** *****   *   *
 * ****"
  750 PRINT (4,5);"*   * **      *    ** *  * *"
  760 PRINT (4,6);"*   * **      *   *  ** * *"
  770 PRINT (4,7);"*   **** **** - *   *  ** * ****"
  780 PRINT (4,8);"*   * **      *   ***** *  * *"
  790 PRINT (4,9);"*   * **      *   *  ** * *"
  800 PRINT (4,10);"*   * * ****   *   *   * **  ****"
  810 CCOLOR 7:PRINT (3,16);"<---      --->":PRINT (23,15);"^":PRINT (23,16);"|":P
RINT (23,17);"|"
  820 CCOLOR 5:PRINT (8,18);"Man":PRINT (26,19);"NAE":PRINT (34,17);"Block":PRIN
T (34,21);"Kaeru"
  830 CPLOT (8,15),131,3,0:CPLOT (8,16),132,3,0:CPLOT (9,15),133,3,0:CPLOT (9,16
),134,3,0:CPLOT (23,13),129,2,0:CPLOT (23,19),128,2,0:CPLOT (35,15),135,5,0:CPLO
T (35,19),130,2,0
  840 BOXE (52,156)-(100,186),7:CCOLOR 2:PRINT (7,21);"<    >":BOXE (160,164)-(21
6,178),7:PRINT (21,21);"Space"
  850 CCOLOR 4,0,2:PRINT (10,24);"Hit any key to start":PLAY"o3l16.n1n3n5P16.n1n
3n5p16.n8n5n3n1n3n5l32.n1n3n5n6n8"
  860 A$=INKEY$(0):IF A$="" THEN 860 ELSE RETURN
  870 '--------- キャラクタ テイギ ------------
  880 DEF FONT 128,"181818183C7E7E5A"
  890 DEF FONT 129,"99995A5ABD7E3C3C"
  900 DEF FONT 130,"99FF7C7CFFFFFFBD"
  910 DEF FONT 131,"071F0707073F3F33"
  920 DEF FONT 132,"3333033F3F383838"
  930 DEF FONT 133,"E0F8E0E0E0FCFCCC"
  940 DEF FONT 134,"CCCC80FCFC3C3C3C"
  950 DEF FONT 135,"DFDFDF00FBFBFBFB"
  960 RETURN
  970 '---------- タンボ ノ データ ----------
  980 '--------- 1メン ------------------
  990 DATA 123,140,63
 1000 DATA 4,2,5,2,6,2,7,2,8,2,9,2,10,2,11,2,12,2,13,2,14,2,15,2,16,2,17,2,18,2,
19,2,20,2,4,3,5,3,6,3,7,3,8,3,9,3,10,3,11,3,12,3,13,3,14,3,15,3,16,3,17,3,18,3,1
9,3,20,3,4,4,5,4,6,4,7,4,8,4,9,4,10,4,11,4,12,4,13,4,14,4,15,4,16,4,17,4,18,4,19
,4,20,4
 1010 DATA 11,5,12,5,13,5,11,6,12,6,13,6,11,7,12,7,13,7,11,8,12,8,13,8,99,99
 1020 DATA 3,1,4,1,5,1,6,1,7,1,8,1,9,1,10,1,11,1,12,1,13,1,14,1,15,1,16,1,17,1,1
8,1,19,1,20,1,21,1,3,2,21,2,3,3,21,3,3,4,21,4,3,5,4,5,5,5,6,5,7,5,8,5,9,5,10,5,1
4,5,15,5,16,5,17,5,18,5,19,5,20,5,21,5
 1030 DATA 10,6,14,6,10,7,14,7,10,8,14,8,10,9,11,9,12,9,13,9,14,9,99,99
 1040 '--------- 2メン ------------------
 1050 DATA 111,120,51
 1060 DATA 11,2,12,2,13,2,10,3,11,3,13,3,14,3,9,4,10,4,14,4,15,4,8,5,9,5,15,5,16
,5,7,6,8,6,9,6,10,6,11,6,12,6,13,6,14,6,15,6,16,6,17,6,6,7,7,7,8,7,9,7,10,7,11,7
,12,7,13,7,14,7,15,7,16,7,17,7,18,7
 1070 DATA 5,8,6,8,7,8,17,8,18,8,19,8,4,9,5,9,6,9,18,9,19,9,20,9,99,99
 1080 DATA 10,1,11,1,12,1,13,1,14,1,9,2,10,2,14,2,15,2,8,3,9,3,12,3,15,3,16,3,7,
4,8,4,11,4,12,4,13,4,16,4,17,4,6,5,7,5,10,5,11,5,12,5,13,5,14,5,17,5,18,5
 1090 DATA 5,6,6,6,18,6,19,6,4,7,5,7,19,7,20,7,3,8,4,8,8,8,9,8,10,8,11,8,12,8,13
,8,14,8,15,8,16,8,20,8,21,8,2,9,3,9,7,9,8,9,16,9,17,9,21,9,22,9,2,10,3,10,4,10,5
,10,6,10,7,10,17,10,18,10,19,10,20,10,21,10,22,10,99,99
 1100 '--------- 3メン ------------------
 1110 DATA 125,160,65
 1120 DATA 6,3,7,3,8,3,9,3,19,3,20,3,21,3,22,3,5,4,6,4,7,4,8,4,9,4,10,4,18,4,19,
4,20,4,21,4,22,4,6,5,7,5,8,5,9,5,10,5,18,5,19,5,20,5,21,5,22,5,6,6,7,6,8,6,9,6,1
0,6,11,6,17,6,18,6,19,6,20,6,21,6,22,6
 1130 DATA 6,7,7,7,8,7,9,7,10,7,11,7,17,7,18,7,19,7,20,7,21,7,22,7,7,8,8,8,9,8,1
0,8,11,8,12,8,13,8,14,8,15,8,16,8,19,8,20,8,21,8,99,99
 1140 DATA 5,2,6,2,7,2,8,2,9,2,10,2,18,2,19,2,20,2,21,2,22,2,23,2,5,3,10,3,18,3,
23,3,5,4,11,4,17,4,23,4,5,5,11,5,17,5,23,5,5,6,12,6,16,6,23,6
 1150 DATA 5,7,12,7,13,7,14,7,15,7,16,7,23,7,5,8,6,8,22,8,23,8,6,9,7,9,8,9,9,9,1
0,9,11,9,12,9,13,9,14,9,15,9,16,9,17,9,18,9,19,9,20,9,21,9,22,9,99,99
 1160 '--------- 4メン ------------------
 1170 DATA 121,140,61
 1180 DATA 6,2,7,2,8,2,9,2,10,2,11,2,12,2,13,2,14,2,15,2,16,2,17,2,18,2,19,2,20,
2,6,3,7,3,8,3,9,3,6,4,7,4,8,4,9,4,6,5,7,5,8,5,9,5,10,5,11,5,12,5,13,5,14,5,15,5,
16,5,17,5,18,5,19,5,20,5
 1190 DATA 6,6,7,6,8,6,9,6,6,7,7,7,8,7,9,7,6,8,7,8,8,8,9,8,10,8,11,8,12,8,13,8,1
4,8,15,8,16,8,17,8,18,8,19,8,20,8,99,99
 1200 DATA 5,1,6,1,7,1,8,1,9,1,10,1,11,1,12,1,13,1,14,1,15,1,16,1,17,1,18,1,19,1
,20,1,21,1,5,2,21,2,5,3,10,3,11,3,12,3,13,3,14,3,15,3,16,3,17,3,18,3,19,3,20,3,2
1,3,5,4,10,4,11,4,12,4,13,4,14,4,15,4,16,4,17,4,18,4,19,4,20,4,21,4
 1210 DATA 5,5,21,5,5,6,10,6,11,6,12,6,13,6,14,6,15,6,16,6,17,6,18,6,19,6,20,6,2
1,6,5,7,10,7,11,7,12,7,13,7,14,7,15,7,16,7,17,7,18,7,19,7,20,7,21,7,5,8,21,8,5,9
,6,9,7,9,8,9,9,9,10,9,11,9,12,9,13,9,14,9,15,9,16,9,17,9,18,9,19,9,20,9,21,9,99,
99
 1220 '--------- 5メン ------------------
 1230 DATA 126,140,66
 1240 DATA 4,2,5,2,6,2,7,2,8,2,12,2,13,2,14,2,15,2,16,2,20,2,21,2,22,2,23,2,24,2
,4,3,5,3,6,3,7,3,8,3,12,3,13,3,14,3,15,3,16,3,20,3,21,3,22,3,23,3,24,3,7,4,8,4,1
5,4,16,4,23,4,24,4,6,5,7,5,14,5,15,5,22,5,23,5,6,6,7,6,14,6,15,6,22,6,23,6
 1250 DATA 5,7,6,7,7,7,13,7,14,7,15,7,21,7,22,7,23,7,5,8,6,8,7,8,13,8,14,8,15,8,
21,8,22,8,23,8,99,99
 1260 DATA 3,1,4,1,5,1,6,1,7,1,8,1,9,1,11,1,12,1,13,1,14,1,15,1,16,1,17,1,19,1,2
0,1,21,1,22,1,23,1,24,1,25,1,3,2,9,2,11,2,17,2,19,2,25,2,3,3,9,3,11,3,17,3,19,3,
25,3,3,4,4,4,5,4,6,4,9,4,11,4,12,4,13,4,14,4,17,4,19,4,20,4,21,4,22,4,25,4
 1270 DATA 5,5,8,5,9,5,13,5,16,5,17,5,21,5,24,5,25,5,4,6,5,6,8,6,12,6,13,6,16,6,
20,6,21,6,24,6,4,7,8,7,12,7,16,7,20,7,24,7,4,8,8,8,12,8,16,8,20,8,24,8,4,9,5,9,6
,9,7,9,8,9,12,9,13,9,14,9,15,9,16,9,20,9,21,9,22,9,23,9,24,9,99,99
 1280 END
```




★おっと，はなしこんじまったな。じゃ，またな！（茨城県水戸市・ＱＰ～？14才）……【**編集長**：どこがおもしろい？**影**：暗号です。うしろから読むとー。**編集長**：なたまやじ…。**影**：わからないでしょ！つまり，暗号です。】

VIC-1001用

BOX MAZE（ボックス メイズ）

ゼオライマー



★内　容

箱をうまくけとばして通路を作り，ゴールまでたどり着いてください。迷路パターンは，全部で10面まであります。

★遊びかた

キー操作は[@][/][;][:]で，それぞれ上下左右，[A]で箱をけってください。もしでられなくなったら，[G]を押してGIVE　UPしてください。すると，その面の最初からやり直しです。

一つの面で3回GIVE UPすると，GAME OVERです。

★プログラムの説明

このプログラムは，本体のみで動きます。**リスト1**を16進にしたのは，モニタなどで入力できるようにしたためです（多少見づらいですが，メモリ節約のためあしからず）。それから，DATAの最後はチェックサムなので，まちがわないようにしてください。そうすれば，DATAのエラー検出ができます。

★最後に

9，10面はかなり難しいと，単細胞の作者は思います。

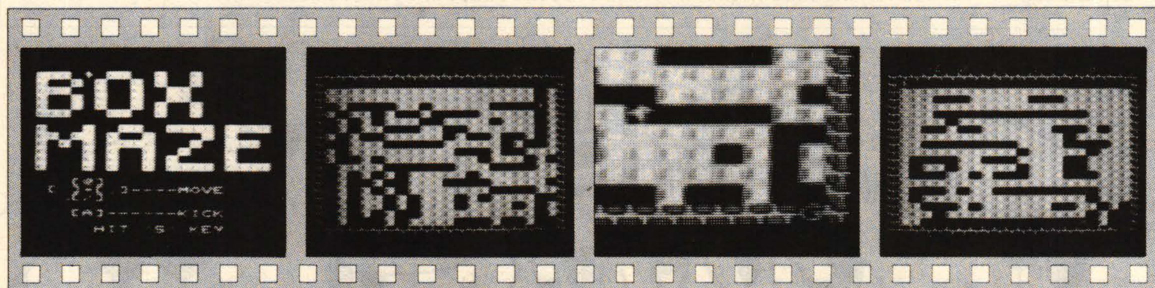
CHECKER FLAG

Dr.D：こういったパズル的なゲームには，コンストラクション機能をつけたいな。自由に画面を作れて，テープにLOAD，SAVEできるプログラムを，各自作ってみたまえ。

編：Dr.Dからの宿題だそうです。

影：おーもしろそうだナッ！



《写真1》タイトル画面。[S]でゲーム開始！

《写真2》右下のゴールをめざせ！

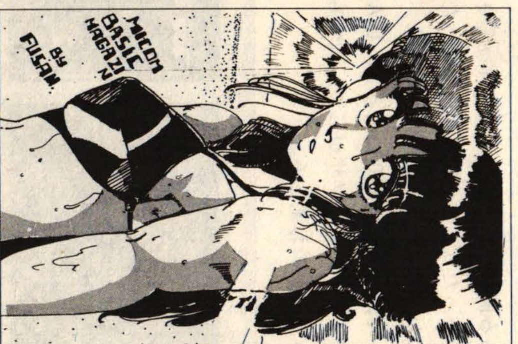
《写真3》ここまでくれば，あとは簡単！

《写真4》2面。実におもしろいゲームだ！

★わからん！動かせん！プログラムが組めん！人の雑誌「ベーマガ」。広告用にどーぞ！（大阪府枚方市・榎本浩典12才）……【デザ部：シロウトの作品だね。影：みりゃあわかるだろ♡デザ部：きっと12才の男の子だな。】

《リスト1》キャラクタ定義のリスト

```
10 POKE51,0:POKE55,0:POKE52,26:POKE56,26:PRINT"■■■■■■■■■PLEASE WAIT■■■■■FOR A W
HLIE."
20 FORI=6656TO7551STEP32:READA$:D=0:FORJ=0TO63STEP2:B$=MID$(A$,J+1,1):GOSUB70:B=
A*16
30 B$=MID$(A$,J+2,1):GOSUB70:B=B+A:POKEI+J/2,B:D=D+B:NEXT:C=4096:B=0
40 READA$:FORJ=0TO3:B$=MID$(A$,J+1,1):GOSUB70:B=B+A*C:C=C/16:NEXT
50 IFD<>BTHENPRINT"ERROR IN"E+100:END
60 E=E+10:NEXT:POKE631,131:POKE198,1:END
70 A=ASC(B$):IFA>57THENA=A-55:RETURN
80 A=A-48:RETURN
100 DATA00000FFFFFFFFFD43785B487D573DD58CFDA7D25383E9BFE2597FBA781C355F7,129B
110 DATAF49C3E55FC35AEBC5AEF554FFD45E24000000FFFFFE3E3FFFFFFE000FF7FFFC9,1405
120 DATAF8BFFFDFC03C3FFDF7863CFB7DCF8D1C7FFFFF8B007BFFF7C5F9AEFFF4C00040,154E
130 DATA55555D455415955F56550D5D5FD5750555DFF55D04D55FFD5500355FFF55000D,0C71
140 DATA5FFFD500035FFFE500005FFFFC00002055554555545555455547F5745575C55,0C46
150 DATAD745555455554 5D554555D755D5C5555CFD55451D5455574555D755552555540,0D4B
160 DATA49259FDD7F4D24B596C9FFFFF49A491934BFFFFF4D24949259FFFFF4D2490935,1208
170 DATADFFFFF4B64B49259FFFFF492495BAD806218242420FFFFF92449D766BFFFFDA2,1360
180 DATAF39B2665B2661B26E1946619C66588F39FFFFF92649D6E69FFFFF00060040460,10C9
190 DATA55555AABAA5775FAAEAA555D5EBBAA55575AAAAA75D55AAABA57D75AAAEA7555,1134
200 DATA5AAAAE555D5BAAAA57775AAAAA55554027FE44C032B3FCD3666C49F92D70EBF6,10E8
210 DATAF6DAD9B5AAF55AA955AAB55AD9B5B6F6FD766B49F922E02CB3FCD4803227FE40,1430
220 DATA40000FFFFE90002FFFFA0000A7FFFE507F05FDFF400087FFFE0000AFFFFA0000,0FE4
230 DATA27FFFE00020FFFFEF0FF1FFFC50000400000 0FFFFF80000FFFFF2AAAA55555AA,0FAB
240 DATAAAA55555AAAAA55555AAAAA555D5AACAA55755AAAAA54155FFFFF55554AAAA80,1283
250 DATAA216A9229D001E9DB81FA90A9D00969DB897E8E02CD0EBA9229D001E9D151E9D,0E26
260 DATAC61E9DDB1EA90A9D00969D15969DC6969DDB968A186916AAE008D0DBA9878DE2,10AC
270 DATA1FA9068DE297A92D8500A91E8501A000B1FB8502A200B100C922F0130602900E,0C36
280 DATAA9219100206E1CA90D9100206E1CE8E600D002E601A501C91EF006A500C9CDF0,0D2B
290 DATA14E008D0D1E6FBD002E6FC4C301CA9884501850160E6FBD002E6FC60A90085FB,1145
300 DATAA91A85FC60A5FB38E930B002C6FC85FB602D2D2D2D2D2D2D2D2D2D2D1E111E,0C52
310 DATA1E16111E1E1E1E2D2D2D2D2D2D352D351116353535 2D111E1E1E1E111E2D3511,0480
320 DATA351616161616161 61E1E1E16112D1E1E1E1E16161616163535352D3511351611,03D1
330 DATA16353535353535353535352D2D2D2D2D2D2D2D2D2D2D1E1E110000000000000 0,0464
340 DATA0000000000000000FFFFEBEBEBEBFFFFEAEAEAFFFFAEAEAE18197E98183CE602,10F1
350 DATA1818383C1818142418987E19183C674018181C3C18182824181C3A7818180808,0578
360 DATA18385C1E181810101838 5E58181F0810181C7A1A18F81008181 8FE5938181008,064E
370 DATA3F3F3B3B3B3B3F3FFCFCECECECECFCFC0000FFFFEBEBFFFFFFFFEBEBFFFF0000,152C
```



by FUSAN

評：グワーッ、目がくらむ（影）

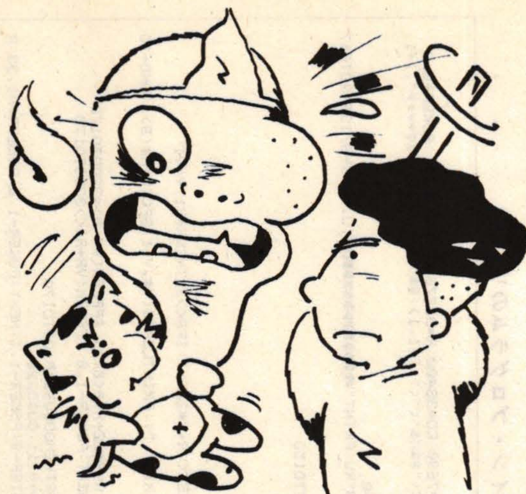
《リスト2》メイン・プログラムのリスト

```
10 DIMA$(7),B$(7),A(3)
20 Y$="■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■":VR=7680:CO=38400:R=36876:POKER+2,111:POKER+3,8
30 POKER-7,255:FORI=0TO7:A$(I)=MID$("#$%&'('(",I+1,1):B$(I)=MID$("))**++++",I+1,
1):NEXT
40 A(0)=1:A(1)=-1:A(2)=22:A(3)=-22
50 G=0:RU=1:SYS7292:D=1:GOSUB800:D=0
60 X=1:Y=2:X1=X:Y1=Y:PRINT"■■ROUND"RU:PRINT"■■■■■■■■■■■■■G.U."G:SYS7136:GOTO17
0
70 A=PEEK(197)
80 X1=X:Y1=Y:IFA=22THENB=0:X=X+1:GOTO150
90 IFA=45THENB=2:X=X-1:GOTO150
100 IFA=30THENB=4:Y=Y+1:GOTO150
110 IFA=53THENB=6:Y=Y-1:GOTO150
120 IFA=17GOTO190
130 IFA=19GOTO700
140 GOTO70
150 POKER,150:E=ABS(E-1):B=B+E:A=PEEK(VR+Y*22+X):IFA<>32THENX=X1:Y=Y1
160 IFA=135GOTO600
170 POKER,0:PRINTLEFT$(Y$,Y1+1)SPC(X1)" ";:PRINTLEFT$(Y$,Y+1)SPC(X)A$(B);:OND+1G
OTO70
180 RETURN
190 PRINTLEFT$(Y$,Y+1)SPC(X)B$(B);:A=Y*22+X+A(B/2):IFPEEK(VR+A)=32GOTO170
200 FORI=254TO127STEP-9:POKER-1,I:NEXT:POKER-1,0:IFPEEK(VR+A)<>33GOTO170
210 IFPEEK(VR+A+A(B/2))<>32GOTO170
220 A1=A:A=A+A(B/2):IFPEEK(VR+A)<>32THENGOSUB240:GOTO170
230 POKEVR+A1,32:POKEVR+A,33:POKECO+A,11:GOTO220
240 POKEVR+A1,B/2+44:FORI=254TO127STEP-9:POKER-1,I:NEXT:POKER-1,0:POKEVR+A1,33:R
ETURN
600 PRINTLEFT$(Y$,Y1+1)SPC(X1)" ";:PRINTLEFT$(Y$,Y+2)SPC(X)A$(B);
610 PRINT"■■■■■■■■■■■■■■■■■ROUND CLR"
620 FORI=0TO4:FORJ=79TO64STEP-1:POKER+2,J:POKER,200+(J-64)*2:NEXT
630 FORJ=111TO96STEP-1:POKER+2,J:POKER,200+(J-96)*2:NEXT:NEXT:POKER+2,110
640 POKER,0:G=0:RU=RU+1:IFRU=11GOTO660
650 FORI=0TO2000:NEXT:GOTO60
660 PRINT"■■■■■■■■■■■■■■■■";:FORI=1TO13:POKER,230:PRINTMID$("I'M GIVE UP!",I,1);
670 POKER,0:FORJ=0TO100:NEXT:NEXT:PRINT:PRINT"■■■■■■■■■";:FORI=1TO14:POKER,230
680 PRINTMID$("YOU ARE GREAT!",I,1);:POKER,0:FORJ=0TO100:NEXT:NEXT:FORI=0TO3000:
NEXT
690 PRINT:GOTO50
700 POKER+2,15:PRINT"■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■GIVE UP!":FORI=255TO128STEP-1:POKER-2,I
:NEXT
710 POKER-2,0:FORI=0TO1000:NEXT:SYS7301:G=G+1:IFG<3THENPOKER+2,110:GOTO60
720 PRINT"■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■";:FORI=1TO9:POKER,220:PRINTMID$("GAME OVER",I,1);:
POKER,0
730 FORJ=0TO100:NEXT:NEXT:FORI=0TO1000:NEXT:PRINT"■":POKER+2,110:GOTO50
800 X=21:Y=0:POKE36865,130:POKE646,29
810 PRINT"■■!!    !!  !  !":PRINT"!  !!!  !!!  !":PRINT"!! ! !  ! ! !"
820 PRINT"!    !  !  !!":PRINT"!  ! !  ! !  !":PRINT"!!!   !!  !  !"
830 PRINT"■!  ■!■!  !!  !!!! !!!!":PRINT"!! !  !           !":PRINT"! ! ! !!!!  !
!! !!"
840 PRINT"!  ! !  !  !   !":PRINT"!    ! !  ! !    !":PRINT"!    ! !  ! !!!! !!!!
"
850 FORI=130TO25STEP-1:POKE36865,I:FORJ=0TO20:NEXT:NEXT
860 POKE646,6:PRINT"■■■■[@]■■■■■■[:]+[;]■■■■■■[/]■■■---MOVE"
870 PRINT"■■■■■[A]------KICK":PRINT"■■■■■■HIT 'S' KEY■":L=0
880 GETA$:IFA$="S"THENRETURN
890 A=PEEK(7313+L):GOSUB80:L=L+1:IFL<104GOTO880
900 FORI=0TO8:POKER+2,79:FORJ=0TO200:NEXT:POKER+2,110:FORJ=0TO200:NEXT:NEXT
910 FORI=0TO2000:NEXT:GOTO800
```


★自転車でライトをつけようとして，足がまきこまれてムーンサルトを半回転して，おなかと顔で着地した私を「道で寝るな！」といったKはキライだ!!（東京都文京区・利光健太郎13才）……【影：いい性格してるじゃん！】

BLUE RIBBON
(ブルー リボン)

今村　典広



●STORY

ポンポコ村には，いつも夜になると，おばけがでてきます。ある日，リボン君は，ペットのキャットといっしょに，おばけ退治に行くことにしました。

●遊びかた

リボン君（空を飛べる!?）をテン・キーの[8][2][4][6]で操作します。キャットがときどきPOWER BOMB（爆弾）をだすので，取ってください。おばけが追いかけてくるので，上へまわりこんで，スペース・キーを押し，POWER BOMBを落として，おばけをやっつけてください。ROUNDの数だけやっつけると面クリアです。

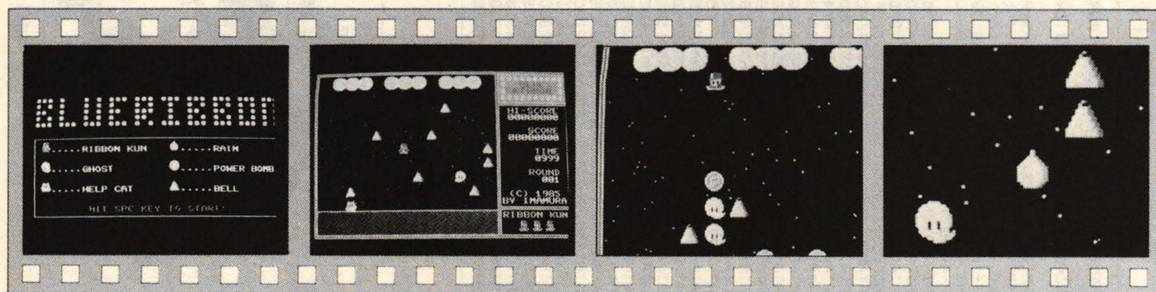
ある面になると雲から雨が降ってきます。おばけにつかまったり，TIMEが0になったり，キャットにぶつかっても，1チャンス減ります。チャンスは3回あって，チャンスが0になると，GAME OVERです。あと，必殺ワザが二つ，三つあるので，あとはやってからのお楽しみ。

《第1表》主な変数表

RX, RY	リボン君の座標
XX, YY	リボン君の座標増分
GX( ), GY( )	おばけの座標
VX, VY	おばけの座標増分
HX	キャットの座標
SX	キャットの座標増分
AX, AY	雨の座標
ST	ROUND
S	STICK
KL	やっつけた数
SC	SCORE
HS	HI−SCORE
TI	TIME
M	チャンス

CHECKER FLAG

編：リスト中の矢印のだしかたは，POKE &H01A2，&HB7と入力した後，[ESC]キーを1回押すごとに，カーソル・キーを押すとでます。ターボの場合，アプリケーションソフトの説明をよく読み，X1カセットBASICを起動させてください。



《写真1》キャラの説明。スペース・キーで開始
《写真2》リボン君とキャットのおばけ退治だぞ
《写真3》パワー・ボムをおばけの上から落とせ
《写真4》雲から雨が降ってくるぞー

★1万円が落ちている。①交番に届ける➡36ページへ②ベーマガを28冊買う➡205ページへ。（愛知県豊田市・加藤裕明18才）……【影：28冊買うと200円あまるなー。編：細かいんだから。影：1万150円落ちてたら29冊買えるだろ。】

BLUE RIBBONのプログラム・リスト

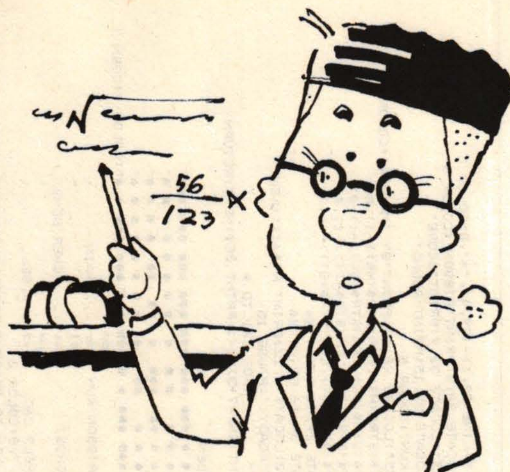
```
10 '●●●●●●● ｼｮｷ ｾｯﾃｲ ●●●●●●●
20 INIT:WIDTH 40:CLICK OFF:DEFINT A-Z:TEMPO 250:GOSUB 1040:GOSUB 890:GOSUB 620
30 RX=13:RY=11:SC=0:TI=1000:RO=1:ST=1:KL=0:MU=1:M=3:Z=1:P=0:PLAY"V12:V12"
40 AX=INT(RND*13+1)*2-1:AY=1:IF RO=2 THEN C=2 ELSE C=1
50 BG=INT(RND*2):IF BG=0 THEN HX=1:SX=2 ELSE HX=25:SX=-2
60 FOR I=1 TO C:GX(I)=INT(RND*13+1)*2-1:GY(I)=19:NEXT:GOSUB 720
70 '●●●●●●● MOVE RIBBON KUN & POWER BOMB ●●●●●●●
80 S=STICK(0):Z=-(Z=0):IF S=0 THEN 130
90 XX=((S=6)*(RX<25)-(S=4)*(RX>1))*2:YY=((S=2)*(RY<19)-(S=8)*(RY>3))*2
100 CH$=CHARACTER$(RX+XX,RY+YY):IF CH$="s" THEN PLAY"O4C0:O7B0":P=1
110 IF CH$="w" THEN PLAY"O4G0D0:O7G0E0":SC=SC+100
120 LOCATE RX,RY:PRINT CL$:RX=RX+XX:RY=RY+YY:XX=0:YY=0
130 LOCATE RX,RY:PRINT RI$(Z):IF STRIG(0) AND P=1 THEN GOSUB 160
140 PLAY"O6R0":MU=MU+1 IF MU=45 THEN MU=1
150 PLAY MID$("RGGGFFFFEERGGGFFFFEERCDEDEFEFGFRFGFEFEDEDCDRR",MU,1):GOTO 220
160 P=0:FOR Y=RY TO 19 STEP 2:LOCATE RX,RY:PRINT RI$(Z):LOCATE RX,Y:PRINT PO$
170 PLAY"O6C0B":CF$=CHARACTER$(RX,Y+2):IF CF$="c" THEN 180 ELSE 190
180 SC=SC+300:PLAY"O3D2E:O6F2G":KL=KL+1
190 IF CF$="w" THEN SC=SC+200:PLAY"O3G2F:O7B2F"
200 Z=-(Z=0):LOCATE RX,Y:PRINT CL$:NEXT:P=0:IF KL>ST-1 THEN 570:RETURN
210 '●●●●●●● MOVE GHOST ●●●●●●●
220 FOR I=1 TO C:ER=INT(RND*2+1):ON ER GOSUB 230,240:GOTO 250
230 VX=SGN(RX-GX(I))*2:VY=0:RETURN
240 VY=SGN(RY-GY(I))*2:VX=0:RETURN
250 IF CHARACTER$(GX(I)+VX,GY(I)+VY)="w" THEN VX=0:VY=0
260 IF RX=GX(I) AND RY=GY(I) THEN 460
270 LOCATE GX(I),GY(I):PRINT CL$:GX(I)=GX(I)+VX:GY(I)=GY(I)+VY
280 LOCATE GX(I),GY(I):PRINT GH$(Z):VX=0:VY=0:NEXT
290 '●●●●●●● MOVE HELP CAT ●●●●●●●
300 IF RO=3 THEN GOSUB 360
310 LOCATE HX,19:PRINT CL$:HX=HX+SX:IF HX<1 OR HX>25 THEN 320 ELSE 330
320 BG=INT(RND*2):IF BG=0 THEN HX=1:SX=2 ELSE HX=25:SX=-2
330 LOCATE HX,19:PRINT HE$(Z):GB=INT(RND*32+1):IF GB=1 THEN 340 ELSE 400
340 LOCATE HX,17:PRINT PO$:GOTO 400
350 '●●●●●●● MOVE RAIN ●●●●●●●
360 LOCATE AX,AY:PRINT CL$:AY=AY+2:IF AY=21 THEN 370 ELSE 380
370 AX=INT(RND*13+1)*2-1:AY=1:RETURN
380 IF CHARACTER$(AX,AY)="w" THEN 370 ELSE LOCATE AX,AY:PRINT RA$:RETURN
390 '●●●●●●● SCORE,TIME ●●●●●●●
400 S$=RIGHT$("00000000"+RIGHT$(STR$(SC),LEN(STR$(SC))-1),8)
410 T$=RIGHT$("    0000"+RIGHT$(STR$(TI),LEN(STR$(TI))-1),4)
420 TI=TI-1:IF TI<0 THEN 450
430 LOCATE 29,10:PRINT S$:LOCATE 33,13:PRINT T$
440 '●●●●●●● BOKAN !! ●●●●●●●
450 IF (RX=AX AND RY=AY) OR (RX=HX AND RY=19) THEN 460 ELSE 80
460 COLOR 7,2:COLOR 7,0:PLAY"O5B3GEDC:O2B3GEDC":M=M-1:IF M=0 THEN 490
470 PAUSE 5:CLS:PAUSE 5:P=0:RX=13:RY=11:MU=0:P=0:GOTO 40
480 '●●●●●●● GAME OVER ●●●●●●●
490 CLS:PAUSE 10:SCREEN 1,1,0:PAUSE 5:CGEN
500 LOCATE 13,10:PRINT"┌────────────┐":LOCATE 13,11:PRINT"|            |"
510 LOCATE 13,12:PRINT"└────────────┘":CGEN 1:COLOR 6
520 FOR I=1 TO 13:LOCATE 13+I,11:PRINT MID$("  GAME OVER  ",I,1):PAUSE 2:NEXT
530 PAUSE 15:LOCATE 14,11:PRINT"            "
540 FOR I=1 TO 13:LOCATE 13+I,11:PRINT MID$("REPLAY? (Y/N)",I,1):PAUSE 2:NEXT
550 COLOR 7:IF INKEY$="Y" THEN 30 ELSE IF INKEY$="N" THEN CLS 4:END ELSE 550
560 '●●●●●●● ROUND CLEAR ●●●●●●●
570 PAUSE 5:LINE(1,1)-(26,20)," ",BF:SC=SC+ST*300
580 COLOR 4:LOCATE 7,10:PRINT"ROUND";ST;"CLEAR":RO=(RO MOD 3)+1:ST=ST+1
590 PLAY"V1204C3DERDEFREFGRFGARGAB+C:V1307C3DERDEFREFGRFGARGAB+C"
600 PAUSE 5:CLS:RX=13:RY=11:TI=ST*10+990:KL=0:MU=0:GOTO40
610 '●●●●●●● ﾊｲｹｲ ●●●●●●●
620 SCREEN 0,0,0:COLOR 7:LINE(2,2)-(309,197),PSET,B:LINE(5,5)-(218,194),PSET,B
630 LINE(221,  5)-(306, 42),PSET,B:LINE(221,45)-(306,162),PSET,B
640 LINE(221,165)-(306,194),PSET,B:PAINT(3,3),2,7
650 LINE(222,  6)-(305, 41),PSET,1,BF:LINE(6,166)-(217,166),PSET
660 LINE(  6,167)-(217,193),PSET,BF,HEXCHR$("0000AA000055")
670 FOR I=0 TO 100:PSET(RND*205+8,RND*155+8,7):NEXT
680 FOR J=0 TO 64 STEP 32:FOR I=32+J TO 64+J STEP 16
690 CIRCLE(I+J+1,16),8,5,1,-90,90:CIRCLE(I+J,16),8,7:PAINT(I+J,16),7:NEXT:NEXT
700 RETURN
710 '●●●●●●● ｶﾞﾒﾝ ●●●●●●●
720 SCREEN 0,0,0:CGEN 1:COLOR 5:LINE(28,1)-(37,4),"*",B:COLOR 2
730 LOCATE 31, 2:PRINT"BLUE":LOCATE 30,3:PRINT"RIBBON":COLOR 6
740 LOCATE 29, 6:PRINT"HI-SCORE":LOCATE 32,9:PRINT"SCORE"
750 LOCATE 33,12:PRINT"TIME":LOCATE 32,15:PRINT"ROUND"
760 LOCATE 28,21:PRINT"RIBBON KUN":COLOR 5
770 LOCATE 29,18:PRINT"(C) 1985":LOCATE 28,19:PRINT"BY IMAMURA":COLOR 7
780 H$=RIGHT$("00000000"+RIGHT$(STR$(HS),LEN(STR$(HS))-1),8)
790 S$=RIGHT$("00000000"+RIGHT$(STR$(SC),LEN(STR$(SC))-1),8)
800 T$=RIGHT$("    0000"+RIGHT$(STR$(TI),LEN(STR$(TI))-1),4)
810 R$=RIGHT$("     000"+RIGHT$(STR$(ST),LEN(STR$(ST))-1),3)
820 LOCATE 29, 7:PRINT H$:LOCATE 29,10:PRINT S$
830 LOCATE 33,13:PRINT T$:LOCATE 34,16:PRINT R$
840 FOR I=30 TO 30+M*2-2 STEP 2:LOCATE I,22:PRINT RI$(1);:NEXT
850 COLOR 6:LOCATE 12,10:PRINT"READY!":PAUSE 15
860 COLOR 7:LOCATE 12,10:PRINT"      ":FOR I=1 TO 9
870 LOCATE INT(RND*13+1)*2-1,INT(RND*7+3)*2-1:PRINT BE$:NEXT:RETURN
880 '●●●●●●● DEMO ●●●●●●●
890 CLS:SCREEN 0,0,0:COLOR 6:CGEN
900 LOCATE 0, 3:PRINT"●●● ●   ● ● ●●● ●●● ●●● ●●● ●●● ●●● ●●●"
910 LOCATE 0, 4:PRINT"● ● ●   ● ● ●   ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ●"
920 LOCATE 0, 5:PRINT"●● ●   ● ● ●● ●●● ● ●● ●● ● ● ● ●"
930 LOCATE 0, 6:PRINT"● ● ●   ● ● ●   ●● ● ● ● ● ● ● ● ● ●"
940 LOCATE 0, 7:PRINT"●●● ●●● ●●● ●●● ● ● ●●● ●●● ●●● ●●● ● ●":COLOR 7:CGEN 1
950 LOCATE 0,10:PRINT" ]^                     op                "
960 LOCATE 0,11:PRINT" _`.....RIBBON KUN      qr.....RAIN       "
970 LOCATE 0,13:PRINT" cd                     st                "
980 LOCATE 0,14:PRINT" ef.....GHOST           uv.....POWER BOMB"
990  LOCATE0,16:PRINT" ij                     wx                "
1000 LOCATE0,17:PRINT" kl.....HELP CAT        yz.....BELL       "
1010 LINE(0,78)-(311,172),PSET,7,B:COLOR 2
1020 LOCATE 9,20:PRINT"HIT SPC KEY TO START!":IFSTRIG(0)THENCLS4:RETURNELSE1020
1030 '●●●●●●● CHARACTER SET ●●●●●●●
1040 PRINT"Setting PCG.":FOR I=93 TO 122:READ A$:DEFCHR$(I)=HEXCHR$(A$):NEXT
1050 FOR I=32 TO 90:A$="":FOR J=1 TO 8:A=ASC(MID$(CGPAT$(I),J,1))
1060 A$=A$+CHR$(A OR A*2):NEXT:DEFCHR$(I)=A$+A$+A$:NEXT
1070 RI$(0)="]^↓←←_`":RI$(1)="]^↓←←ab":GH$(0)="cd↓←←ef":GH$(1)="cd↓←←gh"
1080 HE$(0)="ij↓←←kl":HE$(1)="ij↓←←mn":RA$   ="op↓←←qr":PO$   ="st↓←←uv"
1090 BE$   ="wx↓←←yz":CL$   ="  ↓←←  ":CLS:C=1:RETURN
1100 '●●●●●●● CHARACTER DATA ●●●●●●●
1110 DATA 0000000404040008 0000070F0F0F1F07 0000000404040007:'┐
1120 DATA 0000000000000010 0000E0F0F0F0F8E0 00000000000000E0:'|
1130 DATA 00000303001F0000 0D353C1C0F000000 0D352100001E0000:'|RIBBON K.'S DATA
1140 DATA 0000C0C000F80000 B0AC3C38F0000000 B0AC048000F00000:'|  (a,b,c,d,e,f)
1150 DATA 00000303001F0000 0D051C3C3F000000 0D050120301E0000:'|
1160 DATA 0000C0C000F80000 B0A0383CFC000000 B0A000840CF00000:'┘
1170 DATA 0000030F1F1F3F3F 0000030F1F1F3F3F 0000030F1F1F3F3F:'┐
1180 DATA 0000C0F0F8F8FCFC 00000080E0E0F0F0 0000C0F0F8F8FCFC:'|
1190 DATA 3D3D1D1F0F030000 3D3D1D1F0F030000 3D3D1D1F0F030000:'|GHOST'S    DATA
1200 DATA BCBCB8FAFEFCF000 B0B0A0EAFCF08000 BCBCB8FAFEFCF000:'|  (g,h,i,j,k,l)
1210 DATA 3D3D1D5F7F3F0F00 3D3D1D5F7F3F0800 3D3D1D5F7F3F0F00:'|
1220 DATA BCBCB8F8F0C00000 B0B0A0E0C0000000 BCBCB8F8F0C00000:'┘
1230 DATA 0000804071F1D1D 0000080C0F1F1D1D 00000000000060C0C:'┐
1240 DATA 00001020E0F8B8B8 00001030F0F8B8B8 0000000000603030:'|
1250 DATA 31183F3F1F000000 3E7F7C381C1E0000 00604307031F0000:'|HELP CAT'S  DATA
1260 DATA 8C18FCFCF8000000 7CF83C1E3EF00000 0000C0E2C6F80000:'|  (m,n,o,p,q,r)
1270 DATA 31183F3F1F000000 3E1F3C787C1E0000 00000347631F0000:'|
1280 DATA 8C18FCFCF8000000 7CFE3E1C38F00000 0006C2E0C0F80000:'┘
1290 DATA 000001010307F1F 0000000000000000 000001010307F1F:'┐
1300 DATA 00008080C0E0F0F8 0000000000000000 00000000080C0E0:'|RAIN'S     DATA
1310 DATA 1F1F1F1F0F070000 0008080804000000 1F1F1F1F0F070000:'|    (s,t,u,v)
1320 DATA F8F8F8F8F0E00000 0000000000000000 E0E0E0E0C0800000:'┘
1330 DATA 0000030F1F183B3B 0000030C10172424 0000030C10172424:'┐
1340 DATA 0000C0F0F818DCDC 0000C03008E82424 0000C03008E82424:'|POWER B.'S  DATA
1350 DATA 3838181F0F030000 272717100C030000 272717100C030000:'|    (w,x,y,z)
1360 DATA 1CFCF8F8F0C00000 E404080830C00000 E404080830C00000:'┘
1370 DATA 0000000000020204 000001020307070F 000001020307070F:'┐
1380 DATA 0000000000000000 00008040C0E0E0F0 00000000808080C0:'|BELL'S     DATA
1390 DATA 0408081010100000 0F1F1F3F3F3F0000 0F1F1F3F3F3F0000:'|    ({,|,},‾)
1400 DATA 0000000000000000 F0F8F8FCFCFC0000 C0E0E0F0F0F00000:'┘
```

★7月号69ページのすかいふぉーすの作者は，もしかしたら中1のとき転校していった渋谷君ではないですか？僕だよ，植田だよ。プログラム入選おめでとう。（大阪府守口市・植田空穂13才）……【編：夢のある話だね。】

X1(G-RAM1)/C/D/ターボ用

数学教師みやびくん

日野義敬



●すとーりー

いつものようにみやびくんは授業していました。「みやびくんの授業はわかりやすい！」と生徒に大変人気があります。

すると突然，アンチみやびくんの転校生兄弟“M”が教室に入ってきました。「みやびくん“おもりの部屋”で勝負だ！」。

●ぐぇーむ

階移動はおもりで行なわれます。スペース・キーでジャンプし，おもりを取り（100PTS)，トランポリンにのると，おもりの数だけ階が上がります。例えば2個おもりを取って，2階のトランポリンにのると，4階に上がります(1個もおもりを取らないでトランポリンにのると死んでしまいます)。

また，おもりには3種類あり，

・赤…ふつうのおもりです

・緑…取ると下に落ちていき相手を殺せる

・黄…取ると右に飛んでいき相手を殺せる

相手を殺すと500Pts.　また，おもりをある個数取ると面クリアです（死んでもそれまで取ったおもりの数は0になりません)。　面クリアすると1000Pts.です。面は八つあります。

●えんでぃんぐ

一応思考型なんです。いやあ作者自身も2面までしかいけません。ハハハそれじゃあ，さようなら。

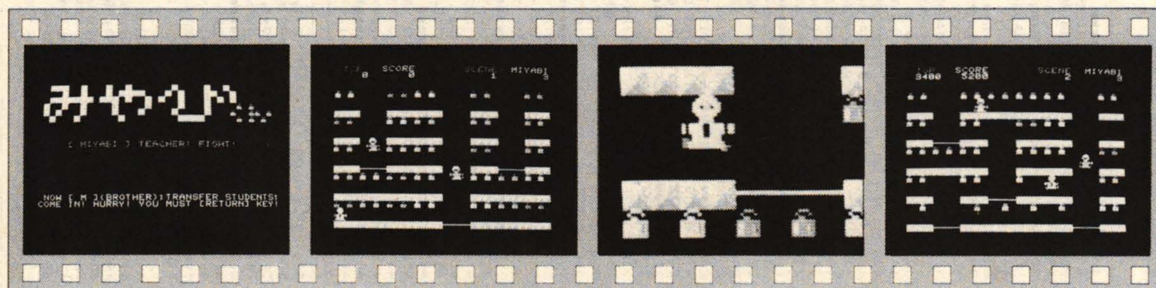
CHECKER FLAG

Dr.D：マッピーと同じようなゲームと思ったが，おもりを取った個数だけジャンプするとは，変わっているな。

編：生徒Mのルーチンは380行からですが，IF DI（I）＝1…というのは何ですか。

Dr.D：この配列変数DIは，生徒が生きているか死んでいるかのフラグなんだ。つまり，生きていれば0，死んでいれば1になるんだ。

影：それにしても，タイトル名もおかしいがキャラクタも笑っちゃったぜー。



《写真1》タイトル画面。リターン・キーで開始

《写真2》1面です。M兄弟とみやびくんの対決

《写真3》それ，ジャンプ！おもりを取っていく

《写真4》これは2面です。なかなか相手も強い

★ああ，YIS503IIがほしい。だが金が，金が，金が……。ああ，これが買えなければ，ああ，おれの人生がなくなる〜。絶対買うぞ。わかったな！(新潟県南魚沼郡・井口　仁12才)……【編：自分に言い聞かせてますね。】

数学教師みやびくんのプログラム・リスト

```
10 REM #####################
20 REM # ｽｳｶﾞｸｷｮｳｼ ﾐﾔﾋﾞｸﾝ! #
30 REM #  PROGRAM by ﾖｼﾀｶ  #
40 REM #  SOUND by ﾖｳｼﾞﾛｳ  #
50 REM #####################
60 REM
70 REM ▁▂▃▅▇ MIYABI! ▇▅▃▂▁
80 WIDTH 40:CLS4:PALET:DEFINT A-Z:CLICK OFF:RANDOMIZETIME/3
90 GOSUB1200:GOSUB960:GOSUB1060
100 RO=0:SC=0:SR=0:OM=0:MR=3
110 COLOR7:RO=RO+1:SR=SR+1:IFSR>8THENSR=1
120 X=4:Y=21:X(0)=6:Y(0)=5:X(1)=32:Y(1)=9:WW(0)=-2:WW(1)=2:TR=0:PP=0:T(0)=0:T(1)
=0:P(0)=0:P(1)=0:DI(0)=0:DI(1)=0
130 REM ▁▂▃▅▇ SCREEN ▇▅▃▂▁
140 CLS:FORI=1TO5:FORJ=1TO8:KK=VAL(MID$(A$(SR,I),J,1))
150 ON KK+1 GOTO180,160,170
160 CGEN1:LOCATEJ*4,I*4+3:PRINT"NNNN":U=RND(1)*2:LOCATEJ*4,I*4:PRINTCC$(U);"  ";C
C$(U):GOTO180
170 CGEN:LOCATEJ*4,I*4+3:PRINT"————"
180 NEXTJ,I
190 CGEN:RESTORE200:FORI=0TO3:READA,A$:COLORI+2:LOCATEA,0:PRINTA$:NEXT
200 DATA 5,TOP,11,SCORE,23,SCENE,30,MIYABI
210 TEMPO400:PLAY"O4EFEREFERGRGRGRDRCRDRCRDRC":GOSUB220:GOTO240
220 CGEN:COLOR7:LOCATE4,1:PRINTUSING"#####";HS:LOCATE11,1:PRINTUSING"#####";SC
230 LOCATE26,1:PRINTUSING"##";RO:LOCATE34,1:PRINTUSING"##";MR:CGEN1:RETURN
240 REM ▁▂▃▅▇ MAIN ▇▅▃▂▁
250 CGEN1:COLOR7:LOCATEX,Y:PRINTMI$(S)
260 CGEN1:IF S=0 THEN S=1 ELSE S=0
270 IF TR THEN 640 ELSE IF PP THEN 690
280 IF STRIG(0) THEN 460
290 I$=INKEY$(0)
300 IF I$="6" AND X<33 THEN KX= 2:GOTO330
310 IF I$="4" AND X> 5 THEN KX=-2:GOTO330
320 GOTO370
330 X=X+KX
340 C1$=CHARACTER$(X,Y):C2$=CHARACTER$(X,Y+2)
350 LOCATEX-KX,Y:PRINTCL$:LOCATEX,Y:PRINTMI$(S)
360 IF C1$="G" THEN 740 ELSE IF C2$<>"N" THEN 610
370 REM ▁▂▃▅▇ STUDENT ▇▅▃▂▁
380 FORI=0TO1:IF DI(I)=1 THEN 450
390 IF T(I)=1 THEN 830 ELSE IF P(I)=1 THEN 880
400 IF X(I)>33 OR X(I)<5 THEN WW(I)=-WW(I)
410 X(I)=X(I)+WW(I)
420 C1$=CHARACTER$(X(I),Y(I)):C2$=CHARACTER$(X(I),Y(I)+2)
430 LOCATEX(I)-WW(I),Y(I):PRINTCL$:LOCATEX(I),Y(I):PRINTST$(S)
440 IF C1$="A" THEN 740 ELSE IF C2$<>"N" THEN 800
450 NEXT:GOTO240
460 REM ▁▂▃▅▇ JUMP ▇▅▃▂▁
470 CH$=CHARACTER$(X,Y-1):IF CH$="M" OR CH$="O" OR CH$="P" THEN OM=OM+1:R=1
480 LOCATEX,Y:PRINTCL$:Y=Y-1:LOCATEX,Y:PRINTMI$(S):IF R=1 THEN BEEP:R=0:SC=SC+10
0:GOSUB220:EE=EE+1:IF WE(I)=EE THEN 930
490 IF CH$="O" THEN ZX=X:ZY=Y:LOCATEZX,ZY:PRINT"A":GOTO550
500 IF CH$="P" THEN ZX=X+1:ZY=Y+1:GOTO520
510 LOCATEX,Y:PRINTCL$:Y=Y+1:LOCATEX,Y:PRINTMI$(S):GOTO370
520 ZX=ZX+1:C1$=CHARACTER$(ZX,ZY):C2$=CHARACTER$(ZX,ZY+2):LOCATEZX,ZY:PRINT"P":T
EMPO5000:PLAY"O4E"
530 IF C1$="G" THEN GOSUB580 ELSE IF C2$<>"N" THEN EN=1
540 LOCATE ZX,ZY:PRINT" ":IF EN=1 THEN EN=0:GOTO510 ELSE 520
550 ZY=ZY+1:CH$=CHARACTER$(ZX,ZY):LOCATEZX,ZY:PRINT"O":TEMPO5000:PLAY"O3C":IF CH
$="G" THEN GOSUB580
560 IF ZY>22 THEN EN=1:IF CH$="—" OR CH$="_" THEN CGEN
570 LOCATEZX,ZY:PRINTCH$:CGEN1:IF EN=1 THEN EN=0:GOTO510 ELSE 550
580 FORI=0TO1:IF DI(I)=1 THEN 600
590 IF ZX=X(I) AND ZY=Y(I) THEN DI(I)=1:SC=SC+500:GOSUB220:TEMPO1000:PLAY"O4BARD
":LOCATEZX,ZY:PRINTCL$:CH$=" "
600 NEXT:RETURN
610 REM ▁▂▃▅▇ TRAMPOLINE ▇▅▃▂▁
620 LOCATEX,Y:PRINTCL$
630 TR=1:X=X+KX/2:IF OM=0 THEN 740
640 LOCATEX,Y:PRINTMI$(S):CH$=CHARACTER$(X,Y+2)
650 IF CH$="—" THEN TR=0:PP=1:GOTO670
660 LOCATEX,Y:PRINTCL$:Y=Y+2:LOCATEX,Y:PRINTMI$(S):GOTO370
670 CGEN:LOCATEX-1,Y+2:PRINT"_—_—":BEEP:LOCATEX-1,Y+2:PRINT"————":CGEN1
680 MM=2:IF OM=1 THEN Q=KX*1.4:TR=0:PP=0:GOTO730
690 LOCATEX,Y:PRINTCL$:Y=Y-2:LOCATEX,Y:PRINTMI$(S)
700 MM=MM+1:CH$=CHARACTER$(X,Y-2)
710 IF MM=OM*2 OR CH$="N" OR Y<6 THEN PP=0:Q=KX*1.5:GOTO730
720 GOTO370
730 LOCATEX,Y:PRINTCL$:X=X+Q:LOCATEX,Y:PRINTMI$(S):OM=0:GOTO370
740 REM ▁▂▃▅▇ DIE ▇▅▃▂▁
750 PALET0,1:TEMPO300:PLAY"O3CDEGFECDEDRDRDR":PALET
760 MR=MR-1:IF MR<1 THEN 770 ELSE 120
770 REM ▁▂▃▅▇ GAME OVER ▇▅▃▂▁
780 TEMPO400:PLAY"O3EFREFRCRCREFREFRDRDREFREFRCRCRFGFAFF"
790 CGEN:COLOR2:LOCATE14,10:PRINT"GAME OVER":IF SC>HS THEN HS=SC
795 PAUSE40:GOTO90
800 REM ▁▂▃▅▇ STU.TRPL ▇▅▃▂▁
810 LOCATEX(I),Y(I):PRINTCL$
820 T(I)=1:X(I)=X(I)+WW(I)/2:FF(I)=RND(1)*5+1
830 LOCATEX(I),Y(I):PRINTST$(S):CH$=CHARACTER$(X(I),Y(I)+2)
840 IF CH$="—" THEN T(I)=0:P(I)=1:GOTO860
850 LOCATEX(I),Y(I):PRINTCL$:Y(I)=Y(I)+2:LOCATEX(I),Y(I):PRINTST$(S):GOTO450
860 CGEN:LOCATEX(I)-1,Y(I)+2:PRINT"_—_—":PAUSE1:LOCATEX(I)-1,Y(I)+2:PRINT"————":
CGEN1
870 M(I)=2:IF FF(I)=1 THEN Q=WW(I)*1.5:P(I)=0:GOTO920
880 LOCATEX(I),Y(I):PRINTCL$:Y(I)=Y(I)-2:LOCATEX(I),Y(I):PRINTST$(S)
890 M(I)=M(I)+1:CH$=CHARACTER$(X(I),Y(I)-2)
900 IF M(I)=FF(I)*2 OR CH$="N" OR Y(I)<6 THEN P(I)=0:Q=WW(I)*1.5:GOTO920
910 GOTO450
920 LOCATEX(I),Y(I):PRINTCL$:X(I)=X(I)+Q:LOCATEX(I),Y(I):PRINTST$(S):GOTO450
930 REM ▁▂▃▅▇ CLEAR! ▇▅▃▂▁
940 TEMPO400:PLAY"O5DEFRDEFRDRDRERERFRFRFF"
950 CGEN:COLOR5:LOCATE13,10:PRINT"NICE CLEAR!":PAUSE15:OM=0:SC=SC+1000:GOTO110
960 REM ▁▂▃▅▇ SCR.DATA ▇▅▃▂▁
970 RESTORE980:FORI=1TO8:READWE(I):FORJ=1TO5:READA$(I,J):NEXTJ,I:RETURN
980 DATA 58,10110101,10110101,12110121,11110111,11112111
990 DATA 56,10111101,12101101,11101101,10121101,12111121
1000 DATA 62,11011111,11011011,11211011,10111011,12111211
1010 DATA 56,10101101,10101121,12101011,11121011,11111211
1020 DATA 56,11010111,11212101,11101121,10121011,12111211
1030 DATA 58,10111111,10111111,10111111,10111111,12111111
1040 DATA 58,10101011,10101011,10101211,10121111,12111111
1050 DATA 60,11101111,11101111,11101111,10121101,12111121
1060 REM ▁▂▃▅▇ TITTLE ▇▅▃▂▁
1070 CLS:CGEN1:COLOR7:PRINT
1080 PRINT"  NNN  N   N  N       N    N  N     "
1090 PRINT"     N  N   N NNNN   N N   NN  N    "
1100 PRINT"  NNNNNNN NNN N  N N  N    N N N    "
1110 PRINT" N  N  N    N    N    N    N    M M   "
1120 PRINT" N N   N    N    N    N    N   M  MM M"
1130 PRINT"  N    N       N        NNNN     M M M "
1140 PRINT:PRINT:PRINT:CGEN
1150 COLOR2:PRINT"       [ MIYABI ] TEACHER! FIGHT!"
1160 COLOR6:LOCATE1,18:PRINT"NOW [ M ](BROTHER);TRANSFER STUDENTS;"
1170 PRINT"COME IN! HURRY! YOU MUST [RETURN] KEY!!!"
1180 IF INKEY$(0)=CHR$(13) THEN RETURN ELSE 1180
1190 REM ▁▂▃▅▇ CHR SET ▇▅▃▂▁
1200 D$=CHR$(31,29,29)
1210 MI$(0)="AB"+D$+"CD":MI$(1)="AB"+D$+"EF"
1220 ST$(0)="GH"+D$+"IJ":ST$(1)="GH"+D$+"KL"
1230 CL$="  "+D$+"  ":CC$(0)="M":CC$(1)="O":CC$(2)="P"
1240 DEFCHR$(32)=HEXCHR$("000000000000000000000000000000000000000000000000")
1250 DEFCHR$(65)=HEXCHR$("0000000002000000003070F0D0F07030303070F0D0F070303")
1260 DEFCHR$(66)=HEXCHR$("004020004000000C0E0F0B0F0E0C0C0C0E0F0B0F0E0C0C0")
1270 DEFCHR$(67)=HEXCHR$("1E1E1E0E0F1F1F005058580C6E6060005E5E5E0E0F1F1F00")
1280 DEFCHR$(68)=HEXCHR$("7878787 0F0F8F8000B1B1B307000060C7B7B7B70F0F8F800")
1290 DEFCHR$(69)=HEXCHR$("1E1E1E0E0F1F1F00D0D8D80C0E406030DEDEDE0E0F1F1F00")
1300 DEFCHR$(70)=HEXCHR$("78787870F0F8F8000A1A1A30730303007A7A7A70F0F8F800")
1310 DEFCHR$(71)=HEXCHR$("070F0B000000000000000041F180D070307 0F0F1F180D0703")
1320 DEFCHR$(72)=HEXCHR$("C0E0A00000000000000040F03060C080C0E0E0F03060C080")
1330 DEFCHR$(73)=HEXCHR$("00000000001F1F0043434100C0DFDF005D5D5E0F0F1F1F00")
1340 DEFCHR$(74)=HEXCHR$("0000000000F0F00083830300 00F4FC187B7BFBE0E0F0F000")
1350 DEFCHR$(75)=HEXCHR$("0000000000F0F00C1C1C000002F3F18DEDEDF07070F0F00")
1360 DEFCHR$(76)=HEXCHR$("0000000000F8F800C2C2820003FBFB00BABA7AF0F0F8F800")
1370 DEFCHR$(77)=HEXCHR$("000000000004444000038443 0FEFAFAFE000000000000404000")
1380 DEFCHR$(78)=HEXCHR$("FFFFFFFFFFFFFFFF0080C0E0F0E0C080FFFEFDFAF5E2C180")
1390 DEFCHR$(79)=HEXCHR$("0000000044444000000000404040000384430FEFAFAFAFE")
1400 DEFCHR$(80)=HEXCHR$("000000004444440038443 0FEBABABAFE384430FEFAFAFAFE")
1410 RETURN
```

★影さん，何も言うな！キミの言いたいことはよーくわかった。あー，よしよし。あく手しようぜ！（愛知県名古屋市・R.K14才）……【影：私の先をいくヤツがいたとは…。わかった。心よく足をだそう。編：またこれだ。】

JR-800用

Hop'n Rally（ホップン ラリー）

保苅 一志



延々と連なる山岳地帯。そのふもとで今，過酷なレースが始まった。君は愛車に乗って岩をとび越え，爆雷を避け，燃料を補給しながら走り続けなければならない!!

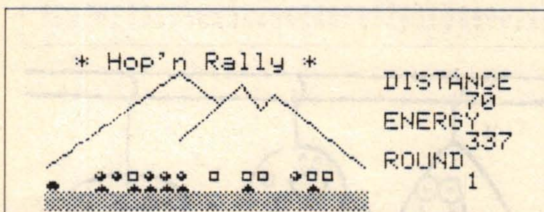
★競技規定★

操作はスペース・キーのみで，押している間だけ愛車はジャンプし続けることができます。もちろん，燃料がなくなると競技中止です。燃料は，燃料タンク（ □ ）を取ると＋30，ジャンプすると－5，岩（ ▲ ）に当たると－20で，何もしなくても1ずつ減ります。爆雷（ ◆ ）にぶつかると，その場で競技中止になります。500kmごとに，背景が朝，昼(？)，夜と変わり，燃料が＋100されます。

★プログラムについて★

はじめは広い画面を生かして，多行スクロールを考えていたのですが，スピードの関係上ユーザー定義文字でごまかして，1行スクロールになってしまいました。

そのかわり，メイン・ルーチンは短かめに作ってあると思うので，各自自由につけ加えてみてください。まあ，マルチ・ステートメントはビンビン，論理式もバリバリのメチャクチャプログラムなので，わかりにくいとは思いますが……。



《写真1》ジャンプ，ホップ！爆雷に当たらぬように

Hop'n Rallyのプログラム・リスト

```
20 CLS:PRINT:PRINT"  |   |
   for JR-800":PRINT"  |   |"
30 PRINT"   ┌──┐ ┌┐ ┌┐' ┌┐ ":PRIN
T" |  || |┴| |  |  R A L L Y":
PRINT" |  |  └┘ ┌┘  | |":PRINT"
   |"
40 LOCATE19,7:PRINT"Hit <RETURN>
";
50 IFINKEY$(1)=CHR$(13)THEN60ELS
E50
60 E=300:POKE&H89,1
70 CLS:PRINT"   * Hop'n Rally *":
ONX-FIX(X/3)*3+1GOSUB210,230,240

80 LOCATE0,7:PRINT"▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒
▒▒▒▒▒▒";
90 LOCATE21,1:PRINT"DISTANCE":LO
CATE21,3:PRINT"ENERGY":LOCATE21,
5:PRINT"ROUND";
100 LOCATE25,2:PRINTS:LOCATE25,4
:PRINTE:LOCATE25,6:PRINTX+1
110 LOCATE1,6:PRINT SCRN$(2,6,18
)+CHR$(&HF0+RND(1)*13)
120 IFS>499THENX=X+1:E=E+100:S=0
:GOTO70
130 IF(B=-1)*(K=-1)+(E<1)THEN180

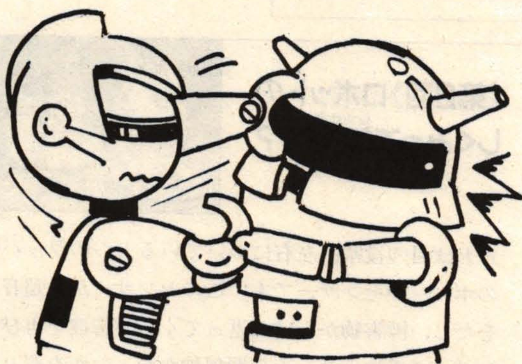
140 E=E-1+K*4+((N=-1)*(K=-1))*35
-((I=-1)*(K=0))*19
150 B=POINT(9,49):I=POINT(8,55):
N=POINT(7,48)
160 LOCATE 0,6:K=(INKEY$(0)=" ")
:PRINTCHR$(&HFF+K)
170 S=S+1:GOTO100
180 CLS:LOCATE10,2:PRINT"GAME OV
ER"
190 LOCATE7,4:PRINT" YOU GET";50
0*X+S;"km":LOCATE8,6:PRINT"Hit <
RETURN>";
200 IFINKEY$(1)=CHR$(13)THENRUNE
LSE200
210 LINE(1,46)-(50,8):LINE-(65,2
1):LINE(50,35)-(73,13)
220 LINE-(80,23):LINE-(85,17):LI
NE-(118,46):RETURN
230 FORY=1TO5:LOCATE0,Y:PRINT"▒
▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒";:NEXTY:GOSUB
210:RETURN
240 FORY=1TO5:LOCATE0,Y:PRINT"█
██████████████████";:NEXTY
250 LINE(1,46)-(50,8),PRESET:LIN
E-(65,21),PRESET:LINE(50,35)-(73
,13),PRESET
260 LINE-(80,23),PRESET:LINE-(85
,17),PRESET:LINE-(118,46),PRESET
:RETURN
270 RESTORE300:FORQ=&H2096TO&H20
BF:READD$:POKEQ,VAL("&H"+D$):NEX
TQ
280 RESTORE310:FORQ=&H208ATO&H20
95:READD$:POKEQ,VAL("&H"+D$):NEX
TQ
290 RUN
300 DATA0,86,CD,EF,C6,80,0,8F,C9
,E9,CF,80,0,6,D,F,6,0
310 DATA0,F,9,9,F,0,0,80,C0,E0,C
0,80
320 DATA0,6,F,7,F,6,0,60,F0,70,F
0,60
```


★お願いですが，こんど付録かなにかつけてください。それから，できれば本誌をもっと厚くしてください。(青森市・阿部　大12才)……【**編集長**：なに，ボーナスをつけろ，給料袋を厚くしろだって？ダメだ!!**影**：ケチ！】

PC-8201用

ロボット バトル
ROBOT BATTLE

身原　弘哉

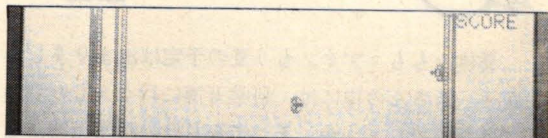


あそびかた

左側から自分のダメージ，敵のダメージ，一番右に自分のエネルギーのメーターが示されます。始まったら，敵UFOが飛んでくるので，撃ち落としてください。敵のダメージが上がります。

キー操作は，↑↓で上下，両方同時に押して攻撃です。はずれた弾は左側にたまります。すべてそろえてUFOを撃てば，3回分の威力があります。自分のエネルギーが切れるとチャージ状態に入り，↑↓を交互に押してください。二つとも同時に押すと戻ってしまいます。自由にチャージ状態になるキーは，TABまたはESC，→です。←でチャージからぬけます。

ロボットの面では，敵のダメージが回復します。速攻でたおしましょう。また，面クリアの後，動かないUFOが下の段に残りますが，これも撃てるので，消えないうちに撃ちましょう。



《写真1》実行画面

ROBOT BATTLEのプログラム・リスト

```
1 'Robot Battle For PC-8201
2 '1985/02/23    By Hiroya Mihara
3 CLEAR:DEFINTA,B,D-Z:H=RND(-1)*6:DE=3:FL=1:F2=1:J=9:SCREEN0,0:FORZ=0TO101:READA
:POKE60000!+Z,A:NEXT:POKE65216!,234:POKE65215!,96:INPUT"TITLE ｼﾏｽｶ?(Y/N)";A$
4 A$(3)="8988:::88951888::666":A$(1)="88::446:9559885::8:4":A$(2)="8::898::8988:
:899991":A$(0)=":99888:89:9:9:899829":A$(4)="666459988::446:9:266":A$(5)="454462
65992::6514556"
5 C$(0)="▬":B$(0)="▌▌"+CHR$(29)+CHR$(29)+CHR$(31)+"██":B$(1)=LEFT$(B$(0),5)+"█+"
:B$(2)="  "+STRING$(2,29)+CHR$(31)+"  ":C$(1)="┴"+CHR$(29)+CHR$(31)+"┬":D$(0)=CH
R$(30):D$(1)=CHR$(31):D$(2)=CHR$(30)+CHR$(30):IFA$="Y"ORA$="y"THEN48
6 CLS:SC=0:FOR Z=0TO7:LOCATE33,Z:PRINT"■";:LOCATE5,Z:PRINT"■ ■";:NEXT:LOCATE34,0
:PRINT"SCORE"
7 DATA24,24,60,231,189,255,102,219,255,153,90,24,8,8,8,28,28,8,255,170,255,0,255
,255,255,255,0,255,170,255
8 DATA 16,4,16,4,16,4,74,165,43,218,85,38,0,248,88,240,254,250,108,97,102,120,22
4,0,0,3,3,1,3,127,125,67,62,60,32,7,0,3,227,253,159,3,127,126,64,14,1,0
9 DATA224,144,144,176;240,192,23,24,36,58,7,3,16,0,8,16,0,8,0,128,254,156,8,0:'1
28,192,255,206,140,8
10 CO=1:DM=63:FL=1:Y=RND(1)*8:FORZ=1TO63:PSET(201,Z):NEXTZ:FORCI=63TO33STEP-1:PS
ET(44,CI):NEXT
11 J1=J:K1=K:IFRND(1)*30<DE+F9*4THENLOCATEJ+1+F9,K:PRINTSTRING$(32-J-F9,"| ");:SO
UND320,4:LOCATEJ+1+F9,K:PRINTSPACE$(32-J-F9);:IFK=YORK=Y+F9THENSOUND16000,6:DM=D
M-5:FORV=DM+5TODMSTEP-1:PSET(32,V):ON-(V<2)GOTO46:NEXTV
12 O=O+1:Z=ASC(MID$(A$(H),O,1))-48:IFZ>7THENJ=J+1:Z=Z-8:N1=1
13 IFZ>3THENJ=J-1:Z=Z-4:N1=0
14 ONZ+1GOTO17,16
15 K=K+1+(K=(7-F9))*7:GOTO17
16 K=K-1-(K=0)*7
17 ON1-(J>32-F9)*2-(J<9)*2-(O=20)GOTO20,19
18 H=RND(1)*4+F9*2:J=9:K=RND(1)*3
19 O=0:H=RND(1)*4+F9*2
20 IFF9=0THENLOCATEJ,K:PRINT"▬";:LOCATEJ1,K1:PRINT" ";:GOTO22
21 CI=CI+.5+(CI>61):PRESET(44,CI-1):LOCATEJ1,K1:PRINTB$(2);:LOCATEJ,K:PRINTB$(N1
);
22 FORQ=0TO2-FG-(ST=0):KY=PEEK(65109!):ONKY+FG*4GOTO23,24,25,30,27,28,29:GOTO26
23 IFFL=2THENFL=1:CO=CO-1:GOTO26ELSE26
24 IFFL=1THENFL=2:CO=CO-1:GOTO22ELSE26
25 FORZ=COTO63:PRESET(201,Z):NEXT:CO=63
26 PSET(201,CO):SOUND2000,10*-(CO<1):FG=-(CO<1):SC=SC-10*(CO<1):GOTO31
27 Y=Y-1-(Y=0):Y2=1:GOTO30
28 Y=Y+1+(Y=(7-F9)):Y2=F9*2:GOTO30
29 ONF9-(M3>0)GOTO35,33:IFM2=0THENM=32:M2=1:MY=Y:SOUND4000,5
30 CO=CO+.25:PRESET(201,CO):FG=-(CO<62)
31 FORG=0TO(1-M2)*99*FG:NEXTG:FORZ=0TO3:IFM2=1THENM=M-1:O$=CHR$(PEEK(64768!+MY*4
0+M)):IFO$<>" "THENLOCATEM,MY:PRINT"| ";:SOUND6050,3:GOSUB38:PRINTCHR$(29);CHR$(
29);" ";:M2=0ELSELOCATEM,MY:PRINT"■ ";:IFM=8THENM2=0
32 NEXTZ
33 M3=M3-1-(M3=0):IFO$="▬"THENFORV=CITOCI-6+F9STEP-1:PSET(44,V):ON-(V<1)GOTO39:N
EXTV:CI=CI-6+F9:O$="":SC=SC+10*(2-F9):GOSUB55:IFF9=0THENJ=8
34 LOCATE32,Y:PRINTC$(F9);CHR$(29);D$(Y2);" ";:NEXTQ:GOTO11
35 IFM3>0THEN33ELSEM3=2:IFY=K+1ORY=KTHENN3=(Y=K+1):G=J+1ELSEG=8
36 LOCATEG,Y:PRINTSTRING$(32-G,"┤");:SOUND460,3:LOCATEG,Y:PRINTSPACE$(32-G);:IFG
>8THENSOUND12500+(N3=0)*12300,6:IFN3=-1THENO$="▬"
37 GOTO33
38 FOR G=0TO7:IFPEEK(64768!+G*40+8)<>133THENRETURNELSENEXTG:FORG=CI+10*(CI>10)TO
CI:PSET(44,G):NEXTG:CI=CI+10*(CI>10):SC=SC+50:RETURN
39 IFF9=0THENF9=1:POKE65452!,1:LOCATE14,4:PRINT" CLEAR GAME ":POKE65452!,0:GOSUB
44:SOUND4000,3:SOUND6300,5:SOUND200,3:FORZ=0TODE:SC=SC+5:GOSUB55:SOUND760,2:NEXT
Z:LOCATE14,4:PRINTSPACE$(12):GOTO11
40 FORZ=0TO4:SOUND16000,4:SOUND13000,3:NEXTZ:LOCATEJ,K:PRINTB$(2);:K=K-(K=0):FOR
G=KTO6
41 SC=SC+20:GOSUB55:J1=J:J=J+(J>8):LOCATEJ1,G-1:PRINTB$(2):LOCATEJ,G:PRINTB$(0);
:LOCATEJ,G:PRINT"| ":SOUND190+10*G,35:NEXTG:K=6:FORG=0TO99:SOUND9,1:PRESET(J*6+RN
D(1)*12,55+RND(1)*15):NEXTG:LOCATEJ,K:PRINT"|| ";:LOCATEJ,K+1:PRINT"|| ";
42 FORG=0TO4:SOUND11500,3:SOUND300,2:NEXTG:POKE62452!,1:LOCATE14,4:PRINT"NEXT ST
```


★だじゃれシリーズ：この前，バインダーをなくしたんだけど，また買えばいいんだあ！（愛知県名古屋市・永江有15才）……【影：バインダーってこれ？編：それはカレンダーです。影：じゃこれ？編：それコンバインだ！】

```
AGE"
43 POKE62452!,0:O=0:DE=DE+2:F9=0:GOSUB44:LOCATEJ,K:PRINT"  ":LOCATEJ,K+1:PRINT"
 ";:J=J1:LOCATE14,4:PRINTSPACE$(10):ST=ST+1:LOCATEST+33,5:PRINTCHR$(147):GOTO11
44 FORG=0TO63:PRESET(44,G):NEXTG:CI=63:FORG=DMTODM+8+DE*2:DM=G:SC=SC+5:GOSUB55:S
OUND950,2:PRESET(32,G):IFG>61THENG=DM+10+DE*2
45 NEXTG:RETURN
46 LOCATE32,Y:PRINT"| ";:FORZ=0TO10:SOUND14912,1:SOUND12538,2:NEXTZ:LOCATE16,1:PR
INT"GAME OVER":LOCATE15,3:PRINT"SCORE:";SC:LOCATE14,6:PRINT"REPLAY? (Y/N)"
47 POKE65128!,0:Z$=INKEY$:IFZ$=""THEN47ELSEIFZ$<>"Y"THENEND
48 CLS:POKE62452!,1:LOCATE17,0:PRINT" PC8201 ":LOCATE14,2:PRINT" ROBOT BATTLE ":
LOCATE18,5:PRINT" DEMO ":B=4:POKE62452!,0:GOSUB59:G=2:GOSUB56
49 LOCATE9,4:PRINT"▬":LOCATE32,4:PRINT"▬":FORZ=30TO9STEP-1:ONABS(Z-21)GOSUB59:LO
CATEZ,4:PRINT"■ ":SOUND200,3:NEXTZ:LOCATE9,4:PRINT"| ":SOUND16000,8:FORZ=0TO700:N
EXTZ
50 LOCATE9,4:PRINTB$(0);:FORZ=0TO700:NEXTZ:LOCATE32,4:PRINTB$(2):G=1:GOSUB56:LOC
ATE32,B:PRINTC$(1);:FORG=0TO1:FORZ=0TO500:NEXTZ:GOSUB59:NEXTG
51 G=2:GOSUB56:LOCATE11,B:PRINTSTRING$(21,"┤"):SOUND320,4:LOCATE11,B:PRINTSPACE$
(21);:GOSUB59:ON-(B>4)GOTO53:SOUND200,6
52 B=B+1:GOTO50
53 LOCATE9,4:PRINT"|| ":SOUND13000,5:LOCATE9,5:PRINT"|| ":SOUND16000,6:LOCATE15,6:
PRINT"Push any key":POKE65128!,0
54 IF INKEY$=""THEN54ELSE6
55 LOCATE34,2:PRINTSC:RETURN
56 POKE62452!,1:IFG>1THENLOCATE31,0:PRINT"^":G=G-1
57 IFG>0THENLOCATE31,2:PRINT"v"
58 POKE62452!,0:RETURN
59 LOCATE31,0:PRINT"^";CHR$(29);CHR$(29);CHR$(31);"< >":LOCATE31,2:PRINT"v":RETU
RN
```



《第2回》ロボットのしくみって知取毛(しっとるけ)？



夏休みももうすぐ。もう夏の予定は決まりましたか？　皆さんの中には，科学万博に行く人もいるのではないでしょうか。そこで今月は，科学万博に出展している「芙蓉ロボットシアター」の人気者ロボット「マルコ君」を紹介します。

人間とほとんどかわらないマルコ君

さて，このマルコ君，どういうことができるかというと，人間の声や命令を聞きそれを理解し，それによって前後左右いろいろな方向に動きます。そして，人間の言葉に反応して言葉をしゃべり，目の表情が500種類に変化するというすぐれもの（？）なのです。

このマルコ君は，当然マイコンを使って動いています。右下の写真の中央部の黒っぽい部分がマイコンで，彼は8ビットのコンピュータを3台使っています。メモリ容量は，ROMが48Kバイト，RAMが64Kバイトです。このコンピュータ部分が，人間でいう〝脳〟の役割をはたしているのです。

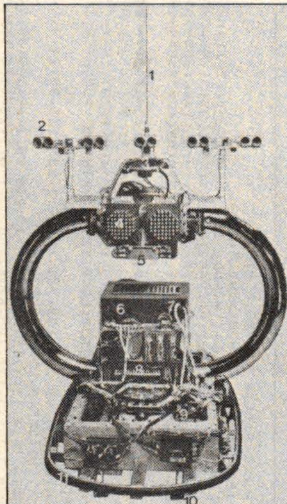
人間でもいえることなのですが，ロボットもマイコン（脳）だけあっても，仕事は何もできません。人間の目や耳に当たるセンサーや，手や足に当たる駆動装置がロボットにもあります。

マルコ君は，超音波センサー，衝突予防光電センサー，接触検知バンパーという三つのセンサーを持っています。この中で，超音波センサーというのがいわば目の役割。左右についている五つのラッパ型のホーンがセンサーです。このセンサーから超音波をだし，障害物からはね返ってくる超音波を再びセンサーで受けとり，その間何秒かかったかを測ります。そのデータをもとにマイコンが障害物までの距離を計算で求めるのです。

このやまびこ型センサーによって，マルコ君の大きな特長の一つである，「人間を追っかけて動く」というワザができるのです。この超音波センサーは，最近ではロボットだけではなく，自動車のバックの際の衝突防止用にも使われているんですよ。

★これがマルコ君の内部だ★

①アンテナ
②超音波センサー
③スピーカ
④目　⑤口
⑥コンピュータ
⑦走行超音波制御
⑧音声認識・音声合成制御
⑨電源・駆動（前後左右走行）
⑩衝突予防光電センサー
⑪接触検知バンパー



PASOPIAmini用

VENUSてか
ビーナス

サイアネア登場



VENUS(ビーナス)とは，あのミロのビーナスではなく，夜空にきらきら輝くことのない金星のことです。金星とは，圧力90気圧，気温400℃以上という世界。そこであなたは，戦闘をくりひろげるのであります。

あそびかた

90気圧，400℃の世界ですから，長時間の戦闘は無理。だから，ある時間がたつとつぶれます。

相手は全部で10人。一度に左右に2人でます。でも，人間というのはうしろに目がないので，進行方向の敵しか見えません。うしろの敵は，攻撃してきたときだけ姿を現わします。

4 6 で左右，A で攻撃です。自分の速さは，金星人の倍速。でも，攻撃射程キョリは，1/2なのです。金星人に撃たれたらスタミナが減り，スタミナが0になると負けです。また，時間内に敵をすべてやっつけられなくても負け。すべてやっつけると，金星の別の場所にいきます。

敵をやっつけても，スタミナは増えません。スタミナや，残りの敵の数も表示されません。だって，戦争だもん！



《写真1》射程キョリのちがいに注意して敵を撃て

《第1表》キャラクタ表

	あなた	金星人
右向き	>	+
左向き	<	+
攻撃時	>=，=<	+−−，−−+

《第2表》変数表

A(X)	敵の位置。A(0)とA(2)を使用
E	スタミナ。数を増やすと高得点が得られる
A1	敵の数。この数を増やせば難しくなる
I	自分の移動に使用。このゲームは1984年5月号のSUPPERの動きと似ている
S	スコア
R	どちらの敵を表示するかを操る変数
A$	自分のキャラ
J	タイム。40行の100の値を増やせば簡単になる ㊟500行も同時に変える 例：100→110にすると 500行のJ＝101→J＝111
A	自分の位置

VENUSてかのプログラム・リスト

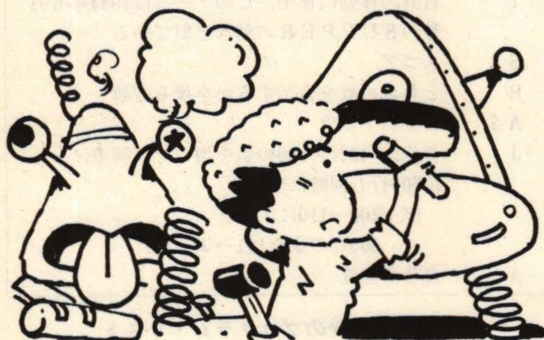
```
 10 MODE #2:GOSUB 570
 30 REM "#### MAIN ####
 40 FOR J=0 TO 100
 50 R=SGN(I)+1:PRINT TA
    B(A(R))"+
 60 PRINT TAB(A);A$
 70 IF RND<0.4 THEN GOS
    UB 300
 80 IF INK$<>"" THEN GO
    SUB 150
 90 A=A+I
100 A(0)=A(0)+((A(0)<A)
    *(-2)):A(2)=A(2)+(A
    (2)>A)*2
110 A(0)=A(0)-1:A(2)=A(
    2)+1
120 IF A1<=0 THEN 500
125 IF E<=0 THEN 430
130 NEXT :GOTO 430
140 REM "#### KEY ####
150 IF INK$="4" THEN I=
    -2:A$="<":RETURN
160 IF INK$="6" THEN I=
    2:A$=">":RETURN
170 IF INK$="A" THEN 19
    0
180 RETURN
190 IF A$="<" THEN 230
200 PRINT TAB(A)">=
210 IF A+1=A(2) THEN PR
    INT TAB(A)">*":A(2)
    =22:A1=A1-1:S=S+10
220 E=E-10:S=S+10:RETUR
    N
230 B=A-1:PRINT TAB(B)"
    =<
240 IF B=A(0) THEN PRIN
    T TAB(B)"*<":A(0)=1
    :A1=A1-1:S=S+10
260 GOTO 220
270 REM "#### BANG ####
300 IF RND<0.5 THEN 390
310 PRINT TAB(A(0))"+--
320 IF A(0)<A AND A(0)+
    2>=A THEN 340
330 RETURN
340 BEEP 1
350 PRINT TAB(A)"*
360 BEEP 0
370 E=E-50
380 RETURN
390 B1=A(2)-2
400 PRINT TAB(B1)"--+
410 IF B1<=A AND A(2)>A
     THEN 340
420 RETURN
430 BEEP
440 PAUSE "YOU COULD NO
    T WIN HERE."," SO
     YOU WILL DIE SOON.
450 PRINT TAB(A);A$:WAI
    T
460 PRINT TAB(A)"*":WAI
    T
470 PAUSE "YOUR SCORE I
    S ";S
480 END
490 REM "#### WIN ####
500 J=101:NEXT
510 PAUSE "YOU COULD WI
    N HERE!!
520 PAUSE "YOUR ENELGY
    IS";E
540 PAUSE " YOU SHOULD
    FIGHT AGAIN.
550 A1=10:I=0:A(2)=22:S
    =S+E:A(0)=1:GOTO 40
560 REM "#### SUB ####
570 DIM A(2):A(0)=1:A(2
    )=22
580 A=10:E=1000:A1=10:I
    =0:S=0:R=0:A$="<
590 PAUSE " YOU GET TO
    THE VENUS.
600 PAUSE " LET US FIGH
    T !!
610 RETURN
620 REM PRINTTAB(A(0))"
    +";TAB(A(2))"+
```


★ベーマガのプログラムは，短かめで内容もグレード・アップして，いいですね。でも，プログラムを気楽に組んで送れないのが残念です。(福岡市・SRは速い！18才)……【Dr.D：習うより慣れろ。習うよりまねろかな？】

PB-100用

脱出

蔵本　勉



STORY

あなたは，ガマーベ星へ行く途中，ＯＩＳＡＣ（オイサック）星人（敵のロボット）に襲われ，やむをえずＯＩＳＡＣ星に不時着しました。〝ガマーベ星へ行くためには，宇宙船を直さなければあー〟。ということで，ＯＩＳＡＣ星人をハンマーでこわして部品を集めて，宇宙船をつくることにしました。

遊びかた

1と3で左右に動き，Zを押すと，最後に進んだほうにハンマーをふります。ハンマーがロボットに当たると，「♥」がでます。それを取ると自分は「Ω」から「♠」になり，動きは２倍になります。そして一番右へ行くと宇宙船の組立率が10％増え，自分はもとにもどります。もちろん，ＯＩＳＡＣ星人にぶつかると１人失います。５人失うと，ゲーム・オーバーになります。

組立率が100％になって脱出すると，失った人の数は，0になります。

スコアは，ＯＩＳＡＣ星人をやっつけると50点。部品を取っていちばん右へ行くと，そのときの組立率の10倍。脱出すると，1000点入ります。



《第１図》画面の見かた



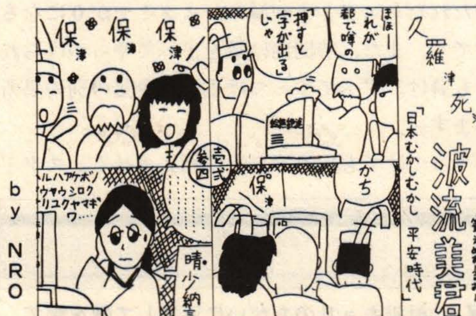
《写真１》敵のとなりでハンマーをエイッ！



《写真２》うまく当たればパワー・アップだ

脱出のプログラム・リスト

```
P0
  10 PRINT "(((BOMB!
     !)))":S=0
  20 Q$="Ω":X=6:Z=2:
     A=0:J=0:L=0:C=1
  30 X=X+INT (RAN#*3
     -1):IF X<1;X=7
  40 IF X>7;X=1
  50 IF KEY="1";E=-1
     :Z=Z-C:IF Z<1;Z
     =7
  60 IF KEY="3";E=1:
     Z=Z+C:IF Z>7;Z=
     1
  70 PRINT :PRINT CS
     R Z;Q$;CSR X;"o
     ";CSR 8;A;"%";C
     SR 0;"[";CSR 8;
     "]";
  80 IF Z=7;IF Q$="♠
     ";Q$="Ω":C=1:A=
     A+10:S=S+A*10:I
     F A>90 THEN 210
  90 IF KEY="Z";PRIN
     T CSR Z+E;"♦";:
     GOSUB 140
 100 IF L=1;PRINT CS
     R K;"♥";:IF Z=K
     ;L=0:Q$="♠":C=2
 110 IF X=Z;GOSUB 16
     0
 120 GOSUB 230
 130 GOTO 30
 140 IF X=Z+E;S=S+50
     :L=1:K=X
 150 RETURN
 160 X=INT (RAN#*7+1
     ):J=J+1:PRINT :
     PRINT " MISS";J
     :Q$="Ω":C=1
 170 IF J<5;RETURN
 180 PRINT :PRINT "G
     AME OVER","SCOR
     E";S
 190 INPUT " KEIZOKU
      (Y/N)",D$:IF D
     $="Y";S=0:J=0:R
     ETURN
 200 END
 210 PRINT :PRINT "D
     ASSYUTU !!":S=S
     +1E3
 220 GOTO 20
 230 FOR I=0 TO 14:N
     EXT I:RETURN
```



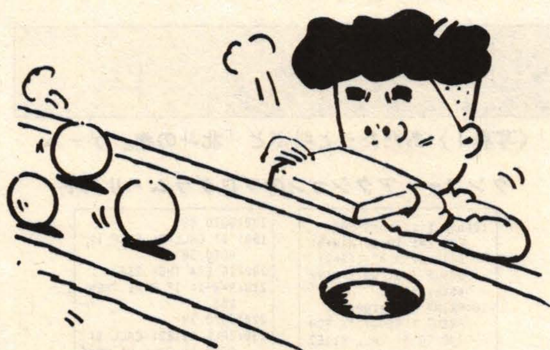
評…もしも平安時代にパソコンがあれば、本当にこうだったかも？（編）

★似てそうで似てないもの。とうきょうとのうきょう。（福岡県久留米市・大田　学12才）……【影：ウン年前。農協の受付やってた子をふり切って東京行きの夜汽車に飛び乗るつもりが足ふみはずして全治２週間だったっけ。】

PB-100用

ドロップ DROP ロール ROLL

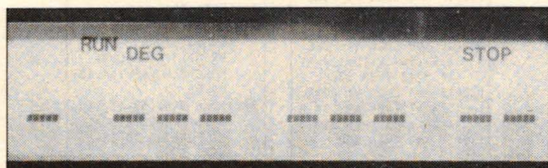
家坂 俊一



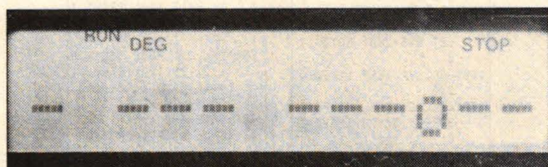
内 容

右から流れてくる物体「○」を穴に落とさないように，板を左右に動かして，穴をふさいでください。板は，ワープ可能。物体を穴に落としたときは，OUTか減点にしようとしましたが，何にもなりません（ガクッ!）。一定時間たって面ごとに100点以上取れていれば，つぎの面へ。そうでなければ，ゲーム・エンドです。

板の移動は，1 3キーです。ミス(物体を穴に落とす)するたびに，つぎの面での目標得点が，10点ずつ増えてしまいます。



《写真1》ボールを右から左へ運びます



《写真2》す速く板を移動しないと，このとおり

DROP ROLLのプログラム・リスト

```
 10 V=0:N=0
 20 M=0:T=0:FOR W=0
     TO 11:A$(W)="
    ":NEXT W
 30 $="- --- --- --
    "
 40 S=0:U=5:X$="=":
    Y$="o"
 50 FOR W=1 TO 11:A
    $(W-1)=A$(W):NE
    XT W
 60 IF D$="o" THEN
    75
 65 IF H$="o" THEN
    75
 70 IF K$=" ":IF RA
    N#>.5;L$=Y$:GOT
    O 80
 75 L$=" "
 80 IF KEY="1";U=U-
    4:IF U<1;U=9
 90 IF KEY="3";U=U+
    4:IF U>9;U=1
100 PRINT CSR U;X$;
110 PRINT CSR 0;A$;
    B$;C$;D$;E$;F$;
    G$;H$;I$;J$;K$;
    L$;CSR 0;$;
130 IF B$=Y$ THEN 2
    00
140 IF F$=Y$ THEN 2
    20
150 IF J$=Y$ THEN 2
    40
160 T=T+1:IF T>30 T
    HEN 260
170 GOTO 50
200 IF U=1;S=S+10:G
    OTO 140
210 M=M+10:PRINT CS
    R 1;"o";:B$="."
    :GOTO 140
220 IF U=5;S=S+10:G
    OTO 150
230 M=M+10:PRINT CS
    R 5;"o";:F$="."
    :GOTO 150
240 IF U=9;S=S+10:G
    OTO 160
250 M=M+10:PRINT CS
    R 9;"o";:J$="."
    :GOTO 160
260 IF S<100+N;PRIN
    T :PRINT "OV";V
    +S:END
270 N=M:V=V+S:PRINT
     :PRINT "SC";V;
280 GOTO 20
```

PC-1245/51/55用

クンフー・アクション

水谷 浩行



クンフー使い「トマース」の恋人「シルヴィア」が，悪の結社「A」にさらわれた！「トマース」は「シルヴィア」を救えるか??

★キー操作&その他

RUNすると45か50シリーズかをきいてくるので，自分のポケコンによって入力してください。バージョンがちがって暴走するときは，音出しのCALL文を取ってください。

スタート時，右はしにいるのが「トマース」です。[4]で左へ進み，左はしの階段までくると上の階へすすめます。途中，1人～3人の敵があらわれます。相手が1人か2人ならパンチで倒し，3人ならキックを使わなくてはなりません。敵がパンチ〔 〕を出してきたら，しゃがんで対応する技を出し，キック〔 〕を出してきたときは立ったままで技を出します。[7]キーで立ってキック。[1]でしゃがんでキック，[9]で立ってパンチ，[3]でしゃがんでパンチを出します。

例として，敵が2人で右からキック，パンチを出してきているときは[9]→[3]と攻撃します。敵が3人で右からキック，キック，パンチを出してきているときは[7]→[7]→[1]と攻撃します。タイミングや押すキーをあやまるとダメージをうけ，最初100あるパワーが20ずつ減ります（0でGAME OVER）。2階，4階には，人のかわりにヘビと火の玉が出ます。ヘビは敵のキックと同じ，火の玉は敵のパンチと同じ方法で倒します。5階に敵のボス「A」が待ちかまえています。[1]か[3]のキーで攻撃してください。パワーは4階のときの残りしかありません。「A」にやられると40もパワーが減るので注意！「A」を倒すと「シルビィア」と再会します。

●アフター・ケア&あとがき

音がうまくいかない人は，320か330行の変数LとDに&11E2を代入してください。

参 考

スパルタンX（アイレム）

《写真1》あたたっと叫ぶと「北斗の拳」ゲーム

クンフー・アクションのプログラム・リスト

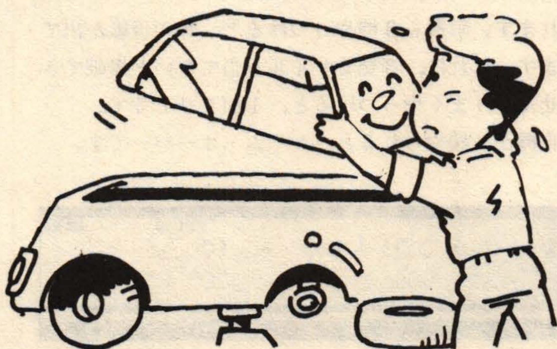
```
10:DIM B(11):A=&F800:
   FOR I=1 TO 11:A=A+5:
   B(I)=A: NEXT I:S=0:
   GOSUB 310: WAIT 0:V=
   4576,N=0
20:PRINT "":P=100:
   PRINT " READY!": FOR
   I=0 TO 5: CALL &11E2
   : CALL L: CALL V:
   NEXT I:R=11: RANDOM
30:PRINT ":>..........P
   ";P: CALL V: POKE B(
   R),68,114,15,54,96:E
   = RND 7: IF E>=4
   THEN 85
40:IF (B(R)-5E)<B(1)
   LET E=E-1: GOTO 40
45:M=E
50:Y= RND 2: ON Y GOSUB
   F,G:E=E-1: IF E<=0
   THEN 85
60:GOTO 50
70:CALL V: POKE B(R-E),
   123,31,18,114,66:
   RETURN
80:CALL V: POKE B(R-E),
   2,127,79,8,12:
   RETURN
85:C=1: FOR I=0 TO 12:
   NEXT I
88:CALL V: POKE B(R),68
   ,114,15,54,96
90:FOR I=0 TO 5: NEXT I
   :X= VAL INKEY$ : IF
   X=7 CALL V: POKE B(R
   ),3,4,10,31,102: IF
   M<=2 THEN 230
100:IF X=1 CALL V: POKE
    B(R),64,40,20,30,52:
    IF M<=2 THEN 230
110:IF X=9 CALL V: POKE
    B(R),98,18,15,114,4:
    IF M>=3 THEN 230
120:IF X=3 CALL V: POKE
    B(R),72,104,60,104,0
    : IF M>=3 THEN 230
130:IF X=4 THEN 200
135:IF E>=4 THEN 30
140:K= PEEK (B(R-C)): IF
    (K=2 AND X=7) OR (K=
    2 AND X=9) LET S=S+1
    00: GOTO 170
150:IF (K=123 AND X=1)
    OR (K=123 AND X=3)
    LET S=S+200: GOTO 17
    0
160:CALL L: BEEP 1: GOTO
    230
170:CALL D: CALL V: POKE
    B(R-C),32,20,116,8,2
    0: FOR I=0 TO 1:
    NEXT I: POKE B(R-C),
    0,0,0,0,0:C=C+1: IF
    C>M THEN "B"
180:GOTO 88
190:"B" CALL D: BEEP 1:
    GOTO 30
200:IF E<4 THEN 230
210:R=R-1: IF R<=1 THEN
    255
220:GOTO 30
230:CALL &11E2: CALL D:
    BEEP 1: CALL V: POKE
    B(R),32,20,116,8,20:
    P=P-20: FOR O=0 TO 2
    0: NEXT O
240:IF P<=0 THEN BEEP 1:
    WAIT 100: PRINT " DI
    E!": GOTO 300
250:PRINT "POW=";P: FOR
    I=0 TO 20: CALL V:
    NEXT I: GOTO 30
255:N=N+1: IF N=4 LET N=
    0: GOTO 350
260:BEEP 3: IF F=70 LET
    F=280,G=290: GOTO 20
270:F=70,G=80: GOTO 20
280:CALL V: POKE B(R-E),
    123,75,81,79,0:
    RETURN
290:CALL V: POKE B(R-E),
    2,4,14,4,0: RETURN
300:WAIT : PRINT "SCORE:
    "; STR$ (S): END
310:WAIT 100: PRINT "* S
    PALTAN -A- *":F=70,G
    =80: INPUT "45 OR 50
    ?";I
320:IF I=45 LET L=&6F31,
    D=&6F40: RETURN
330:IF I=50 LET L=&6FFC,
    D=&70B0: RETURN
340:GOTO 310
350:WAIT 60: PRINT "<A>
    COMES!": WAIT 0:
    PRINT "": CALL V:
    POKE B(6),68,114,15,
    54,96
360:POKE B(4),50,111,18,
    97,64: CALL D: CALL
    V: FOR I=0 TO 15:
    NEXT I
370:X= VAL INKEY$ :Y=
    RND 2: IF Y<>X LET P
    =P-40: GOTO 410
380:CALL L: CALL D: BEEP
    1: WAIT 100: PRINT "
     WIN!": WAIT 0:
    PRINT ""
390:CALL V: POKE B(5),16
    ,122,29,122,18,68,11
    4,15,54,96: FOR I=0
    TO 50: NEXT I
400:GOTO 300
410:CALL &11E2: IF P>0
    THEN 350
420:GOTO 240
```


★影の[　　　　]！(←言いたいことを書く)…(京都府宇治市・**オヤジ13才**)……【**編**：では私から…。**編集長**：コラッ！まず私です。**つぐ美**：私だって言いたいことは山ほどあるのよ。**影**：うちわもめしてる間に[おりこうさん]。】

PC-1500用

ステップ
STEP 1

野沢　真



ハンドメイドで，一つ一つ部品を組み立て車を作ってください。キー操作は，DEL，INSで左右です。

作る順序はデモにでています。車体にエンジン，フロント，前ドア，後ドア，リアと，五つの部品で1台が完成します。部品は，めちゃめちゃの順序で左からでてきます。ほしい部品がきたら自分をビープ音がなる所まで左にこさせ，スペース・キーを押してください。ベルト・コンベアの右端にきた部品が，車体にのります。

また，じゃまする敵が右からでてきて，車体のところまでくると部品を持っていってしまいます。部品がのっていない場合は，車を持っていかれてENDです。

敵を追いかえすには，車体より右にでてぶつかりましょう。たまに爆弾を投げてきますが，これも自分とぶつかれば消えます。もし敵が5回帰ってしまうと，ロープで車を持っていかれてEND。爆弾が車にぶつかってもENDです。面数が増すと，じゃまする人のくる速度が速くなります。車を守りながら，車を作ってください。ランダム運が良ければ，何台でも作れます。



《写真1》でてくる部品を順序よく組立てるゲーム

STEP 1のプログラム・リスト

```
  1:REM "STEP 1"
  5:ON ERROR GOTO
    105
 10:DIM A$(5)*35,B
    $(5),C$(5),D(5
    ),E$(4)*30:
    RESTORE
 15:FOR A=1TO 5:
    READ D(A):D(A)
    =D(A)*10:NEXT
    A:FOR A=0TO 5:
    READ A$(A):
    NEXT A:FOR A=0
    TO 5:READ B$(A
    ):NEXT A
 20:DATA 4,3,2,1,0
 25:DATA "20206060
    2020202020202020
    6060202020","2
    02060602020202
    02020307878303
    820"
 30:DATA "20206060
    20202020202038
    7878383830","2
    020606020203E3
    A3A3C387878383
    830"
 35:DATA "2020607C
    3E3A3E3A3A3C38
    7878383830","3
    838787C3E3A3E3
    A3A3C387878383
    830"
 40:DATA "0111091F
    1D091D01","011
    D0D0F1D1D1901"
    ,"01017D777579
    0101"
 45:DATA "0101797D
    777D0101","010
    1011D1F1D0101"
    ,"010101010101
    0101"
 50:REM "DEMO 1"
 55:WAIT 0:FOR A=0
    TO 130:GCURSOR
    A:BEEP 1,A,5:
    GPRINT "7F7E7C
    78706040";A$(5
    ):NEXT A
 60:FOR A=1TO 14:A
    $=" *  STEP 1
     * ":A$=LEFT$
    (A$,A):BEEP 1,
    5,5:CURSOR 5:
    PRINT A$;:NEXT
    A:WAIT 200:
    PRINT :CLS
 65:FOR A=0TO 4:
    WAIT 150:
    GCURSOR 30:
    GPRINT B$(A);"
    0000081C080000
    ";A$(A);"00001
    414140000";A$(
    A+1)
 70:BEEP 1:PAUSE "
    PUSH (CL)KEY /
    TOP=";P:CLS :
    IF INKEY$ =
    CHR$ 24BEEP 3:
    CURSOR 8:PRINT
    "* START *":
    CLS :GOTO 85
 75:NEXT A:GOTO 65
 80:REM "MEIN STAG
    E 1"
 85:U=VAL B$(0):W=
    VAL B$(1):X=
    VAL B$(2):Y=
    VAL B$(3):Z=
    VAL B$(4)
 90:D=0:E=150:F=65
    :G=0:H=1:I=0:K
    =52:M=0:Q=110:
    R=0:B=1:RANDOM
 95:IF H>6LET H=5
100:FOR A=0TO 48:
    WAIT 0:GCURSOR
    A:GPRINT "01":
    NEXT A:GCURSOR
    49:GPRINT "7F7
    010":A=5
105:C=0:C$(A)=B$(
    RND 6-1):IF A=
    BLET B=0
110:WAIT 0:C=C+1:
    GCURSOR D(C):
    GPRINT C$(C):C
    $(B)=C$(B+1):B
    =B+1
115:IF D(C)=40LET
    L=VAL C$(C)
120:IF INKEY$ =" "
    LET J=1:GOSUB
    "A"
125:IF INKEY$ =
    CHR$ 8LET K=K-
    2:IF K<52LET K
    =52:BEEP 1,0
130:IF INKEY$ =
    CHR$ 12LET K=K
    +2
135:GCURSOR F:
    GPRINT A$(D):
    GCURSOR E:
    GPRINT "00060E
    7F0E0600000000
    0000":GCURSOR
    K:GPRINT "0000
    0E7F0E0000"
140:CURSOR 24:
    PRINT I:IF K+8
    >ELET G=1:BEEP
    2,4
145:IF G=1LET E=E+
    1:IF E>140LET
    G=0:I=I+1
150:IF G=0LET E=E-
    H:IF E<80LET D
    =D-1:G=1:BEEP
    1,200:IF D=-1
    THEN 235
155:O=RND 2:IF O=1
    AND G=1AND E=1
    10AND I<4LET R
    =1:Q=110
160:IF R=1LET Q=Q-
    1:GCURSOR Q:
    GPRINT "3A3D38
    00":IF K+8>Q
    GCURSOR Q:
    GPRINT "000000
    00":R=0:BEEP 3
    ,2
165:IF Q<75FOR Q=1
    TO 9:BEEP 1:
    GCURSOR 70:
    GPRINT "7F7F7F
    7F7F7F7F":
    GCURSOR 70:
    GPRINT "412214
    08142241":NEXT
    Q:GOTO 240
170:IF D=5GOSUB "B
    ":BEEP 10,3:
    PAUSE "NEXT ST
    AGE. (Speed up
    !)":CLS :H=H+1
    :D=0:I=0:GOTO
    95
175:IF I=5THEN 230
180:IF A>CTHEN 110
185:GOTO 105
190:REM 'HANTEI"
195:"A"BEEP 1:IF L
    =UAND D=0AND J
    =1AND K=52LET
    D=1:J=0:RETURN
200:IF L=WAND D=1
    AND J=1AND K=5
    2LET D=2:J=0:
    RETURN
205:IF L=XAND D=2
    AND J=1AND K=5
    2LET D=3:J=0:
    RETURN
210:IF L=YAND D=3
    AND J=1AND K=5
    2LET D=4:J=0:
    RETURN
215:IF L=ZAND D=4
    AND J=1AND K=5
    2LET D=5:J=0:
    RETURN
220:J=0:I=I+1:
    RETURN
225:REM "END"
230:FOR A=155TO 80
    STEP -2:
    GCURSOR A:
    GPRINT "2020":
    NEXT A:FOR A=6
    5TO 155:
    GCURSOR A:
    GPRINT 0;A$(D)
    :NEXT A:GOTO 2
    40
235:BEEP 3,100:
    WAIT 0:POR A=F
    TO 155:GCURSOR
    A:GPRINT 0;A$(
    0);"00060E7F0E
    06":BEEP 1,155
    -A,5:NEXT A
240:IF P<MLET P=M
245:WAIT 250:PRINT
    "<Your Score>
    ";M;" DAI !?":
    BEEP 1:PRINT "
    <Top Score> ";
    P;" DAI !!":
    END
250:REM "DEMO 2"
255:"B"WAIT 0:BEEP
    5,10:FOR A=KTO
    F+5:GCURSOR A:
    GPRINT "00000E
    7F0E":NEXT A:
    FOR A=FTO 153
    STEP 3:GCURSOR
    A
260:GPRINT 0;0;0;A
    $(5):BEEP 1,A,
    5:NEXT A:BEEP
    2:WAIT 200:M=M
    +1:PRINT "Figh
    t! ";M;"DAI DE
    SU.":CLS :
    RETURN
```


★うちにはパソコンがないのでナイコン。となりは子どもがいないのでナイ子。（静岡市・**かいけつ親子ドン**）…
【**影**：私なんかナイ金にナイヒマにナイ…。**編**：でも，もうすぐボーナスですよ。**影**：これでやっとナイ借金だ!!】

PC-2001用

可変ファイター

近藤 吉朗



迫りくる地球の危機! 君は，最新型の可変爆撃機に乗り，敵をやっつけなければならない。

§あそびかた

自機は，4682で左右上下します。5キーで，自機のかたちが変わります。

自機が飛行機のかたちをしているときは左右にしか動けず，人のかたちのときは上下しかできません。うまく敵に近づいて，人のかたちのときにスペース・キーでミサイルを撃ってください。飛行機はミサイルを撃てません。

ミサイルが敵に当たると，30点ずつスコアがプラスされます。敵機を3機やっつけると，敵の母艦が出てきます。これは，3発ミサイルを当てないと爆破できません。うまくやっつけると，1面クリアです。

自機が3機やられると，ゲーム・オーバーです。



《写真1》移動と変身のパターンをよく考えてプレイ!

可変ファイターのプログラム・リスト

```
10 '*** ｼｮｷ ***
20 CONSOLE 1,0,0:CLEAR
30 PRINT "      ﾁｮｯﾄ ﾏｯﾃﾃﾈ !";
40 RESTORE:FOR I=0 TO 39:READ K$:POKE&HFCAE+I,VAL("&H"+K$):NEXT
50 DATA 2C,18,18,18,10,2C,18,18,28,20,34,18,18,24,40,00,64,1C,1C,64
60 DATA 00,64,1F,1F,64,00,2C,5F,1B,20,40,20,1C,1F,6B,18,18,18,0C,1C
70 PRINT CHR$(12);:S=0:WK=3:M=0:BS=500:BT=3:BH=0:TY=0:Z=0
80 LOCATE 8:PRINT ">>>    F I G H T E R  <<<";
90 FOR I=1 TO 10:BEEP 25,1:NEXT
100 LOCATE 48:PRINT ">>>      ﾌ ｧ ｲ ﾀ -    <<<"
110 M=M+1:IF M=6 THEN LOCATE 12:PRINT "G I V E  U P ...";:BEEP 20,6:END
120 IF BS=500 THEN RESTORE 1070:FOR I=0 TO 9:READ K$:POKE&HFCD6+I,VAL("&H"+K$):N
EXT
130 IF BS=1000 THEN RESTORE 1080:FOR I=0 TO 9:READ K$:POKE&HFCD6+I,VAL("&H"+K$):
NEXT
140 B$=CHR$(&HE7)+CHR$(&HE8)+CHR$(&HE8)+CHR$(&HE9)
150 PRINT CHR$(12);
160 PRINT "  [   ]     00]           [00 SC-           ﾉｺﾘ  ﾒﾝ  00]             [00
 HI-";
170 LOCATE 73:PRINT HS;
180 LOCATE 8:PRINT M;:LOCATE 8:PRINT "[";:LOCATE 10:PRINT "]";
190 LOCATE 3:PRINT "  ";
200 LOCATE 3:FOR I=1 TO WK:PRINT CHR$(&HE0);:NEXT
210 IF WK=0 THEN LOCATE 3:PRINT " ";
220 W=18:TI=64:H=0:BI=61
230 LOCATE 33:PRINT S;
240 '*** ｲﾄﾞｳ ***
250 IF TY>=3 AND Z=0 THEN BH=1:LOCATE TI:PRINT " ";:Z=1:RETURN
260 M$=INKEY$
270 IF M$="8" AND W>=40 AND H=1 THEN GOSUB 600:W=W-40
280 IF M$="2" AND W<=40 AND H=1 THEN GOSUB 600:W=W+40
290 IF M$="6" AND H=0 THEN GOSUB 600:W=W+1
300 IF M$="4" AND H=0 THEN GOSUB 600:W=W-1
310 IF W=25 OR W=65 THEN W=W-1
320 IF W=15 OR W=55 THEN W=W+1
```


★パソコンは性能や機能できまるわけじゃない。本当の価値はユーザーがどれだけパソコンを理解しているかできまる!!(北海道札幌市・一言いいたかった)……【編：名言!影：感動!!Dr.D：ふむ，仏壇にかざっておこう。】

```
330 IF M$=" " AND H=1 THEN GOSUB 500
340 IF M$="5" AND H=0 THEN GOSUB 620:GOTO 240
350 IF M$="5" AND H=1 THEN GOSUB 710:GOTO 240
360 IF H=1 THEN LOCATE W:PRINT CHR$(&HE6); ELSE LOCATE W:PRINT CHR$(&HE0);
370 IF BH=0 THEN GOSUB 380:GOTO 450 ELSE GOSUB 910:GOTO 450
380 '*** テキ イドウ ***
390 R=INT(RND(1)*3)+1
400 LOCATE TI:PRINT " ";
410 IF R=1 THEN TI=TI+1:IF TI=26 OR TI=66 THEN TI=TI-2
420 IF R=2 THEN TI=TI-1:IF TI=14 OR TI=54 THEN TI=TI+2
430 IF R=3 THEN TI=TI+40:IF TI>65 THEN TI=TI-80
440 LOCATE TI:PRINT CHR$(&HE7);:RETURN
450 '*** シボウ ハンテイ ***
460 IF W=TI THEN GOTO 800
470 FOR I=0 TO 3 :IF W=BI+I AND BH=1 THEN GOTO 800
480 NEXT
490 GOTO 240
500 '*** ビーム ***
510 LOCATE W:PRINT CHR$(&HE5);:BEEP 31,1:LOCATE W:PRINT CHR$(&HE6);
520 LOCATE W+1:PRINT "<";:FOR I=0 TO 8:NEXT:LOCATE W+1:PRINT " ";
530 IF BH=0 AND W+1=TI THEN S=S+30:FOR I=0 TO 3:LOCATE TI:PRINT "*";:Q=1
540 IF Q=1 THEN BEEP 25,1:LOCATE TI:PRINT " ";:BEEP 24,1:NEXT
550 IF Q=1 THEN GOSUB 600:TY=TY+1:Q=0:GOTO 220
560 IF BH=1 AND W+1=BI THEN BT=BT-1:LOCATE BI:PRINT "*";:Q=2
570 IF Q=2 THEN BEEP 25,1:LOCATE BI:PRINT CHR$(&HE7);:BEEP 24,1:Q=0
580 IF BT=0 THEN GOSUB 980
590 RETURN
600 '*** イドウ クリア ***
610 LOCATE W:PRINT " ";:RETURN
620 '*** ヘンケイ 1 ***
630 LOCATE W:PRINT CHR$(&HE0);:BEEP 20,2
640 LOCATE W:PRINT CHR$(&HE1);:BEEP 20,1
650 LOCATE W:PRINT CHR$(&HE2);:BEEP 20,1
660 LOCATE W:PRINT CHR$(&HE3);:BEEP 20,1:FOR I=0 TO 4:NEXT
670 LOCATE W:PRINT CHR$(&HE4);:BEEP 20,1:FOR I=0 TO 25:NEXT
680 LOCATE W:PRINT CHR$(&HE5);:BEEP 15,1
690 LOCATE W:PRINT CHR$(&HE6);:BEEP 25,1:H=1
700 RETURN
710 '*** ヘンケイ 2 ***
720 LOCATE W:PRINT CHR$(&HE6);:BEEP 19,1:FOR I=0 TO 10:NEXT
730 LOCATE W:PRINT CHR$(&HE5);:BEEP 10,1
740 LOCATE W:PRINT CHR$(&HE4);:BEEP 19,1:FOR I=0 TO 25:NEXT
750 LOCATE W:PRINT CHR$(&HE3);:BEEP 19,1
760 LOCATE W:PRINT CHR$(&HE2);:BEEP 19,1
770 LOCATE W:PRINT CHR$(&HE1);:BEEP 19,1
780 LOCATE W:PRINT CHR$(&HE0);:BEEP 19,1:H=0
790 RETURN
800 '*** シボウ ***
810 BEEP 20,1
820 RESTORE 1060:FOR I=1 TO 9:READ SK$:LOCATE W:PRINT SK$;
830 FOR J=0 TO 15:NEXT:NEXT:BEEP 5:BEEP 5
840 IF BH=1 THEN LOCATE 15:PRINT "                ";:LOCATE 55:PRINT "        ";
850 WK=WK-1:IF WK=-1 THEN GOTO 860 ELSE GOTO 190
860 LOCATE 6:PRINT "  ***  G A M E   O V E R  ***  ";
870 FOR I=1 TO 4:BEEP 1:NEXT
880 IF S>=HS THEN HS=S:PRINT CHR$(12);:LOCATE 13:PRINT "オメデトォォーウ !";
890 IF S>=HS THEN LOCATE 47:PRINT "アナタハ HI-SCORE";HS;"テンダァァーッ !";:FOR I=1 TO 10
:BEEP 31:NEXT
900 GOTO 70
910 '*** ボカン イドウ ***
920 R=INT(RND(1)*5)+1
930 LOCATE BI:PRINT "    ";
940 IF R=1 OR R=2 THEN BI=BI+1:IF BI=23 OR BI=63 THEN BI=BI-2
950 IF R=3 THEN BI=BI-1:IF BI=14 OR BI=54 THEN BI=BI+2
960 IF R=4 OR R=5 THEN BI=BI+40:IF BI>62 THEN BI=BI-80
970 LOCATE BI:PRINT B$;:RETURN
980 '*** ボカン シボウ ***
990 BEEP 25:FOR I=0 TO 20:LOCATE BI:PRINT "****";:FOR J=0 TO 5:NEXT
1000 LOCATE BI:PRINT "    ";:FOR J=0 TO 5:NEXT:NEXT
1010 FOR I=1 TO 5:BEEP 3,1:BEEP 15,1:BEEP 27,1:NEXT
1020 Z=0:BH=0:S=S+BS:BT=3:TY=0
1030 IF BS=500 THEN BS=1000 ELSE BS=500
1040 GOTO 110
1050 '*** データ ***
1060 DATA "*","/","%","X","+","O","-","・"," "
1070 DATA 1C,38,3C,0B,1E,1C,16,3A,3F,2A
1080 DATA 1C,3A,2E,19,36,3E,2A,3E,5A,4A
```

★僕のマックスマシンは2年でX1ターボに進化した。(広島県福山市・**三藤光宏15才**)……【**つぐ美**：最近マックスの投稿が少ないのは進化しちゃうからかしら？**編**：担当者が泣いてますぞ。プログラム送ってね！】

BM特選ランダムコーナー

本コーナーは，特選プログラム・コーナーで紹介できなかったパソコンのソフト，ちょっと長めのソフト，オール・マシン語のソフトを，選んで掲載しています。

パソコンへの入力方法は簡単です。紹介してあるプログラム・リストをキー・ボードから入力していけばよいのです。

それぞれの記事には，プログラムを実行させるときの注意点や，プログラムの内容，プログラムの改造方法などが紹介されていますから，よく読んでください。

また，〝CHECKER FLAG〟というコーナーがあり，デバッグ博士ことDr.Dがそれぞれのプログラムについて批評を加えています。口が悪い人なので，かなりキツイこともいっていますが，自分でプログラムを作ったり，これから作ろうとしている人には役立つでしょう。

なお，このコーナーに，自分の作ったプログラムを投稿しようと考えている人は以下のようなきまりを守って投稿してください。



プログラム投稿者へのお願い

住所・氏名・年令・職業(学校名)・学年・電話番号(連絡のつく時間も)を原稿にかならず書いておいてください。

また，プログラムの説明を四〇〇字づめの原稿用紙2枚～4枚くらいにまとめてください。説明には①内容，②使いかた・遊びかた，③操作方法，④プログラムのしくみ，(変数表，フローチャートなどもあるとよい)⑤プログラムの具体的な入力方法，⑥改造のアドバイスなどを書きます。Ⓐ使用機種名，Ⓑ言語(モード(N66ベーシック等)，Ⓒメモリの容量も忘れずに書いてください)ページ数も書いてください。原稿用紙は，なるべく横書きのものを使ってください。

プログラムはできるだけテープにセーブしたものを送ってください。ミスを防ぐためにかならずチェックし，二～三回入れてもらえば安心です。テープのラベルにもプログラム名，自分の住所氏名を書き込み，必要な機種ではファイル名も記入しておいてください。フロッピディスクによる投稿も可。

内容は，オリジナルのもので，未発表のものにかぎります。もし参考にした記事や本がありましたら雑誌名，書名，筆者名，号数，ページ数，記事のタイトルなどを明記してください。

お送りいただいたテープや原稿はお返しできませんので，あらかじめコピーしておいてください。

掲載されたプログラムに対しては規定の原稿料をおしはらいし，掲載誌をお送りします。　編集部

★愛読者カードについている応募カードも，忘れずに同封してください。

あて先：〒141 東京都品川区東五反田1-11-15
電波新聞社出版部
「マイコンBASICマガジン」係

※封筒のウラ側に，機種名，タイトル，自分の住所，氏名，年令，電話番号を記入してください。

Dr.Dのゲームは自分で作らなくちゃ！



最終回

さて今月は，いよいよ，ファミリーBASICでプログラムを組むことについて説明しよう。

ファミリーBASICは，そんじょそこらのBASICとは，一味も二味もちがうぞ。スプライトのおかげで，めんどうな重ね合わせを考えなくていいし，簡単な命令一つで自由にキャラクタを動かせるし，キャラクタも16種類そろっているから，だれでもすぐに，自分だけのオリジナル・ゲームが作れるようになるぞ。

それでは，実際にどうプログラムしていくかを，「BATTLINGゲーム」を参考にしながら，説明していこう。

プログラミングの手順

まず，どういったゲームを作るかを考えてみよう。インベーダー・タイプ，パックマン・タイプなど，いろいろあるが，このゲームは，1対1で戦うガンマン・タイプだ。

たがいにコントローラで，上下左右に動くようにしてボタンで弾を撃つというのは一般的だが，自分や相手を見えなくして，照明弾を撃つことによって敵だけを見えるようにしたのは，いいアイデアだ。ただ，このままだと単調になってしまうため，いろいろな動物をだすことによって，ゲームの展開にバラエティをもたせている。

さてアイデアがまとまったら，いよいよゲーム作りになる。まずは，使う変数を決めてしまおう。表にしておけば，プログラムするときに便利だ。

プログラムは，たいてい初期設定，最初の画面，メイン・ルーチン，終わりの処理というようになっている。このゲームも，だいたいそうなっている。

初期設定は，スコアをクリア（0にする）したり，機数を3にしたり……といったことをすることで，このゲームでは，照明弾数を3にしたり，バカタレティを30にしたりしている。

メイン・ルーチンは細かくわけると，自分の移動，敵の移動，弾の移動，命中判定などにわけられる。終わりの処理は，ようするにGAME　OVER時の画面を描いたり，音楽を流したりすることだ。

ファミリーベーシックV3用

BATTLING

HYO！

ある日，マリオとルイージが，1人の女のために，決闘をすることになりました。ときは夜，相手に姿をみられないように，夜を選んだのです。しかし，相手の姿もみえないことに気がついたときには……。

遊びかた

2人で遊びます。RUNして，［START］ボタンを押せば，スタートです。

［B］ボタンを押せば，照明弾を撃つことができます。照明弾を撃てば，一瞬画面が明るくなって，相手の位置がわかります。

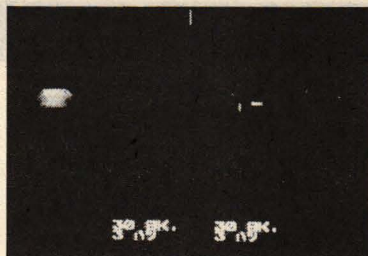
［A］ボタンを押すと，弾を撃つことができます。もちろん，相手をねらって撃ってください。ときどき動物が通りますので，触れると取ることができます。

★サイド・ステッパーを取ると・・・照明弾が2発増えます。

★カメしゃんを取ると・・・スッポンの生血を飲めて，バカタレティ（体力）が増えます。スピードによって，増えかたがちがいます。

★ペンペンしゃんを取ると・・・ネコをせんじて作った薬を持っていますので，それを飲めます。飲めば飲むほど，闇の中でも相手をみつけることができます。

撃たれたら，バカタレティが10減ってしまいます。バカタレティがなくなると，死んでしまって，負けたことになります。



《写真1》画面はまっ暗な夜だ！

プログラム内容をチェック

では，「BATTLINGゲーム」のプログラムを，くわしくみてみよう。10〜90行は，大したことはしていない。ゲームを始める前のよきょうのようなものだ。問題なのは，100行からである。110行で，マリオ，ルイージの照明弾数，バカタレティ，点滅の確率などの初期設定をしている。150行からは，メイン・ルーチンだ。コントローラの操作により，マリオが動くように，STICK(0)の値により，A，Bの値を変化させている。画面の外にでないように，A，Bの値が小さすぎたり，大きすぎたりしないように，IF文を使っている。200行では，もしⒶボタンが押されたなら，弾を発射するようになっている。210行では，Ⓑボタンが押されていて，照明弾があるときは，敵が現われるようになっていて，N＝N－1により，照明弾が1個減る。230行で，動物の座標とマリオの座標をくらべて，動物にさわっているかどうか調べている。もしさわっていたら，動物をつかまえたことになるので，なにをつかまえたか調べて，710行からのサブ・ルーチンに，GOSUBしている。そのあとで，690行からの表示ルーチンにGOSUBしてバカタレティなどを書き変えている。250行では，弾が敵に当たったかどうかを調べている。当たったら，BBを10減らす。270行からは，ルイージのルーチンで，マリオのものとほとんど同じ。360〜390行は，弾などを消している。410〜430行は，ネコ×薬の効果をプログラムしている。500〜520行は，動物がでていないときは7/400の確率で動物をだすようにしている。540行からは，乱数で何をだすか決めて，そのでてくる場所，進む方向，進む速度などを決めている。610行からは，照明弾を使ったとき，敵を表示するためのサブ・ルーチン。640行からは，どちらが勝ったかを表示するプログラムになっている。

とにかく，最初から難しいプログラムを作ろうとせずに，単純なゲームから，作り始めてみよう。

BATTLINGのプログラム・リスト

```
10 '
     PROGRAMED' S60/03/21
      BY, KEIHIKO.NAKANO
20 '[redacted] ｼｮｷｾｯﾃｲ NO.1[redacted]
30 CLS:SPRITEON:CGSET1,2:DEFMOVE(2)=SPRITE(0,0,1,3,0,1):DEFMOVE(3)=SPRITE(0,0,1,3,0,3)
40 '[redacted] ｾﾂﾒｲ [redacted]
50 LOCATE 5,21:PRINT"PUSH START BOTTUN !?":POSITION 2,50,32:POSITION 3,50,56:MOVE2,3:DEFSPRITE 0,(2,1,0,0,0)=CHR$(192)+CHR$(193)+CHR$(194)+CHR$(195)
60 DEFSPRITE 1,(3,1,0,0,0)=CHR$(188)+CHR$(189)+CHR$(190)+CHR$(191):DEFSPRITE2,(0,1,0,0,0)="ｹｺｻｼ":DEFSPRITE3,(0,1,0,0,0)="4567
70 FOR P=0 TO 3:SPRITE P,50,P*24+80:NEXT:LOCATE7,14:PRINT"... ﾈｺﾒｸﾞｽﾘ ﾉ ﾓﾄ":LOCATE7,17:PRINT"... ｲﾄｼｷ ｶﾉｼﾞｮ <?????>
80 LOCATE 7,2:PRINT"... PLAYER-1 <ﾏﾘｵ>":LOCATE 7,5:PRINT"... PLAYER-2 <ﾙｲｰｼﾞ>":LOCATE 7,8:PRINT"... ｼｮｳﾒｲﾀﾞﾝ ﾉ ﾓﾄ":LOCATE 7,11:PRINT"... ﾊﾞｶﾀﾚﾃｨ ﾉ ﾓﾄ
90 IF STRIG(0)<>1 THEN PALET B 0,14,RND(28)+32,33,1:PAUSE 77:GOTO 90
100 '[redacted] ｼｮｷｾｯﾃｲ NO.2 [redacted]
110 N=3:BA=30:O=3:BB=30:ZA=40:ZB=40:L=3:M=7:A=50:B=100:C=205:D=100:CLS:SPRITE 0:SPRITE 1:SPRITE 2:SPRITE 3:ERA 2,3
120 '[redacted] ﾒｲﾝ ﾌﾟﾛｸﾞﾗﾑ [redacted]
130 CLS:LOCATE 6,10:PRINT"BATTLING START !/":PLAY"M100T4F3DRECRBAGFEDCRRC9":CLS:GOSUB690:CGSET1
140 '[redacted] PLAYER-1 ﾉ ﾄﾞｳｻ [redacted]
150 E=STICK(0):F=STRIG(0)
160 IF E=8 AND B>18 THEN B=B-7:L=1
170 IF E=4 AND B<215 THEN B=B+7:L=5
180 IF E=2 AND A>15 THEN A=A-7:L=7
190 IF E=1 AND A<230 THEN A=A+7:L=3
200 IF F=8 THEN DEFMOVE(0)=SPRITE(12,L,1,128,0,1):POSITION 0,A,B:MOVE 0
210 IF F=4 AND N>0 THEN N=N-1:I=3:G=C:H=D:GOSUB 620
220 '[redacted] ﾄﾞｳﾌﾞﾂ ｦ ﾂｶﾏｴﾀ? [redacted]
230 U=XPOS(4)+8:V=YPOS(4)+8:IF U>A AND U<A+16 AND V>B AND V<B+16 AND MOVE(4)<>0 THEN ERA4:PLAY"Y1T1O3F2GAB:O4T1C2EGB":GOSUB 710:GOSUB 690
240 '[redacted] ﾀﾏ ﾆ ｱﾀｯﾀ? [redacted]
250 U=XPOS(0)+8:V=YPOS(0)+8:IF U>C AND U<C+16 AND V>D AND V<D+16 AND MOVE(0)<>0 THEN ERA7:POSITION 3,C-4,D-4:MOVE 3:PLAY"T1O0D1C:O0T1B1ARRECG":PAUSE 3 ERA 3:BB=BB-10:GOSUB 690
260 IF BA<1 GOTO 650
270 '[redacted] PLAYER-2 ﾉ ﾄﾞｳｻ [redacted]
280 E=STICK(1):F=STRIG(1)
290 IF E=8 AND D>18 THEN D=D-7:M=1
300 IF E=4 AND D<215 THEN D=D+7:M=5
310 IF E=2 AND C>15 THEN C=C-7:M=7
320 IF E=1 AND C<230 THEN C=C+7:M=3
330 IF F=8 THEN DEFMOVE(1)=SPRITE(12,M,1,128,0,3):POSITION 1,C,D:MOVE 1
340 IF F=4 AND O>0 THEN O=O-
```


★プログラムにバグがでて困ります。どうしたらいいでしょう。(山形県最上郡・佐藤博樹15才)……【編：初心者のかたへ。まずは，プログラムを1行ずつ見直すこと。これをめんどくさいと思うようでは上達しませんよ！】

```
1:I=2:Q=A:H=B:GOSUB 620
350 '[redacted] ミオクリ スル [redacted]
360 IF [redacted](6)=0 TH[redacted] ERA 6
370 IF [redacted](7)=0 TH[redacted] ERA 7
380 IF [redacted](0)=0 TH[redacted] ERA 0
390 IF [redacted](1)=0 TH[redacted] ERA 1
400 '[redacted] ミエルカナ? [redacted]
410 ZC=ZC+1:ZD=ZD+1
420 IF ZA<38 AND ZC>ZA THEN
ZC=0:DEFMOVE(6)=SPRITE(0,L,3
,1,0,1):POSITION 6,A-4,B-4:M
OVE 6
430 IF ZB<38 AND ZD>ZB THEN
ZD=0:DEFMOVE(7)=SPRITE(0,M,3
,1,0,3):POSITION 7,C-4,D-4:M
OVE 7
440 '[redacted] ドウブツ ヲ ツカマエタ? [redacted]
450 U=XPOS(4)+8:V=YPOS(4)+8:
IF U>C AND U<C+16 AND V>D AN
D V<D+16 AND MOVE(4)<>0 THEN
 ERA 4:PLAY"Y1T1O2C2EGB:O5T1
F2GAB":GOSUB 750:GOSUB 690
460 '[redacted] タマ ニ アタッタ? [redacted]
470 U=XPOS(1)+8:V=YPOS(1)+8:
IF U>A AND U<A+16 AND V>B AN
D V<B+16 AND MOVE(1)<>0 THEN
 ERA 6:POSITION 2,A-4,B-4:MO
VE 2:PLAY"T1O0D1C:O0T1B1ARRE
CG":PAUSE 3 ERA 2:BA=BA-10:G
OSUB 690
480 IF BB<1 GOTO 640
490 '[redacted] ドウブツ ヲ ダス? [redacted]
500 P=RND(400)
510 IF MOVE(4)=0 THEN ERA 4
520 IF MOVE(4)<>0 OR P>6 THE
N 150
530 '[redacted] ナニ ヲ ダス? [redacted]
540 PP=RND(20):IF PP<8 THEN
PP=14:T=2:GOTO 570
550 IF PP<13 THEN PP=4:T=0:S
S=1:GOTO 580
560 PP=13:T=3:GOTO 570
```

```
570 SS=RND(5)+1
580 Q=RND(2):IF Q=1 THEN Q=3
:R=0:GOTO 600
590 Q=7:R=250
600 DEFMOVE(4)=SPRITE(PP,Q,S
S,120,0,T):POSITION 4,R,RND(
200)+15:MOVE 4:GOTO 150
610 '[redacted] ソウテイ ヲ ツカッタ [redacted]
620 ERA 6,7:PALET 8 0,48,14,
22,1:POSITION I,G-4,H-4:MOVE
I:PLAY"Y1S1T1Y1O5E1F:O4T1A1BR
:T1O3B1":CGSET 1:ERA 2,3:GOS
UB 690:RETURN
630 '[redacted] ショウリシャ ハ ダレ? [redacted]
640 XX$="マリオ":Q=39:GOTO660
650 XX$="ルイージ":Q=77
660 DEFMOVE(5)=SPRITE(1,3,2,
Q,0,0):POSITION 4,0,75:POSIT
ION 2,90,120:POSITION 3,165,
120:POSITION 5,0,120:MOVE 5,
2,4,3
670 LOCATE 9,9:PRINT XX$" ノ
カチ ,7":PLAY"M1T1O3:T1O4":PLA
Y"C5EDFBCBRRCRC:C5EDFBCBRRO2
CRC":PAUSE550 RUN
680 '[redacted] バクダン ナド ノ ヒョウジ [redacted]
690 LOCATE 5,2:PRINT BA:"[redacted]K
",BB" BK. ":PRINT"         "N"
ハツ",O" ハツ ":RETURN
700 '[redacted] ナニ ヲ トッタノ? [redacted]
710 IF PP=4 THEN ZB=ZB-8
720 IF PP=14 THEN N=N+2
730 IF PP=13 THEN BA=BA+(6-S
S)*5
740 RETURN
750 IF PP=4 THEN ZA=ZA-8
760 IF PP=14 THEN O=O+2
770 IF PP=13 THEN BB=BB+(6-S
S)*5
780 RETURN
```


★よくいるヤツ：ゲーム中にやられると，レバーをガチャガチャやって，ボタンをバシバシたたいて，ふり向くヤツ。(愛媛県喜多郡・カルダモンコーヒー15才)……【影：観察力がするどいけど，自分はどうなんだ!】

ジ THE オクトパス OCTPUS

南山　真爾



an introduction

うっすっすっすっすっ。

3月26日，親せきの家へいくついでに，私は秋葉へよってApple IIcを買ってしまったのである。

How to play

83年8月号VIC版ででました，私の作品をグレード・アップした移植作品です。

キー操作は，AZ<>でネコの上下左右，SPACEでつぼを落とします。

ルールはごく単純，海にもぐったネコを動かし，つぼを落としてタコをつかまえればよいのです。ときどきイカがでてきますが，これはそのまま食べる（重なる）だけでよいのです。

タコをすべて捕まえると面クリア，ネコが全部つかまると，GAME　OVERです。

参考文献

ベーマガ　'84年5月号「THE　NUTON」相田泰志氏

'84年9月号「LORES RUNNER」高橋光雄氏

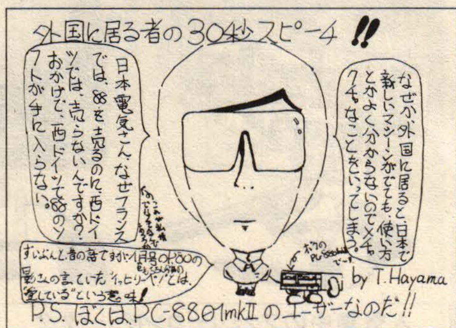
'83年8月号「THE OCTOPUS POT」

CHECKER FLAG

編：おまたせ，APPLEの復活です。

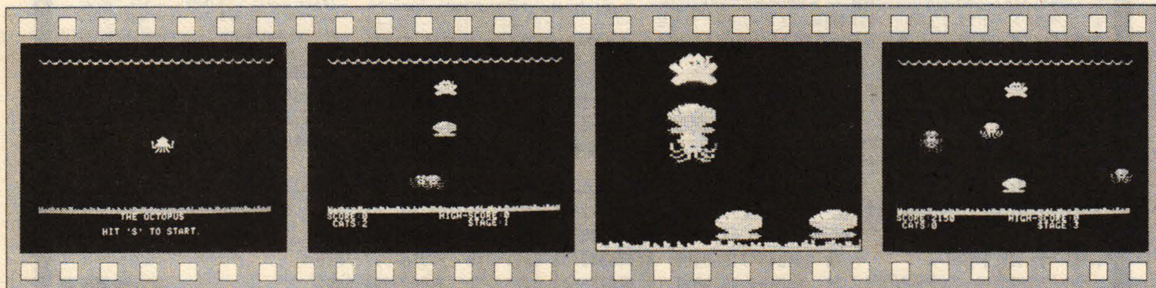
Dr.D：作者の南山くんはVICのユーザーで，3月にAPPLEを購入したそうだ。どちらも，6502のCPUを使っているから，作品のできばえもみごとだ。

編：編集部もAPPLEを応援してるんですけど，まだまだ投稿本数が少ないので困ってるんです。



by T・HAYAMA

評…ドイツ語でグータラモノゲン！（影）



《写真1》スタート画面。イカはボーナスです

《写真2》タコにつぼをかぶせればOK！

《写真3》ナイース!!　面クリアです

《写真4》しだいにタコの数が増える

★ザ・サスペンス劇場「猫の惑星」：猫がウンチをしていた。猫のはくせー。（東京都世田谷区・北村一広14才）…【影：「猿の惑星」：映画の題名。ただ，それだけ。編：なーんだ。影：「犬の惑星」：あるのかなー？】

THE OCTPUSのプログラム・リスト

```
10  HOME : HTAB 5: VTAB 10: PRINT
     "WAIT......"; CHR$ (7)
20  GOSUB 5000
30  HGR : GOSUB 6500
40 S = 0:R = 1:N = 2: HOME
50  POKE 770,16: POKE 771,4: POKE
     769,80: POKE 773,97
59  REM   ------ TITLE ------
60  VTAB 22: HTAB 15: PRINT "THE
     OCTOPUS": VTAB 24: HTAB 12: PRINT
     "HIT 'S' TO START.": GOSUB 6
     040
70  FOR I = 0 TO 36: POKE 768,I: POKE
     772,128: CALL 784
80  POKE  - 16368,0: IF  PEEK ( -
     16384) = 83 THEN I = 36: NEXT
     : GOSUB 6000: GOTO 100
90  FOR L = 0 TO 200: NEXT : POKE
     772,192: CALL 784: NEXT : GOTO
     70
100  POKE 772,192: CALL 784: HOME
     : VTAB 21: PRINT "SCORE:"S;:
     HTAB 20: PRINT "HIGH-SCORE:
     "HS: VTAB 22: PRINT " CATS:"
     N;: HTAB 25: PRINT "STAGE:"R

109  REM   --- GAME START ----
110  FOR I = 0 TO 2:T(I) = 1: NEXT
     :E = 0:C = 0:X = 18:Y = 24:T
     = R + 2 -  INT ((R + 2) / 3
     ) * 3
120  FOR I = 0 TO 2:X(I) = 18:Y(I
     ) = 120:D(I) = I:C(I) =  INT
     ( RND (1) * 8): NEXT
130  VTAB 21: HTAB 7: PRINT S
140  POKE 772,192: POKE 773,97: POKE
     768,X: POKE 769,Y: CALL 784
150 A =  PEEK ( - 16384): POKE  -
     16368,0
160 X = X - (A = 172 AND X > 0) *
     2 + (A = 174 AND X < 36) * 2

170 Y = Y - (A = 193 AND Y > 8) *
     8 + (A = 218 AND Y < 112) *
     8
180  POKE 772,0: POKE 768,X: POKE
     769,Y: CALL 784
190 B = 0
200 M = (M < 3) * (M + 1)
210  FOR I = 0 TO T
220  IF T(I) = 0 THEN B = B + 1: GOTO
     290
230  POKE 768,X(I): POKE 769,Y(I)
     : POKE 772,192: POKE 773,97:
     CALL 784
240 X(I) = X(I) - ((D(I) = 0 OR D
     (I) = 7 OR D(I) = 6) AND X(I
     ) > 0) * 2 + ((D(I) = 2 OR D
     (I) = 3 OR D(I) = 4) AND X(I
     ) < 36) * 2
250 Y(I) = Y(I) - ((D(I) = 9 OR D
     (I) = 1 OR D(I) = 2) AND Y(I
     ) > 8) * 8 + ((D(I) = 6 OR D
     (I) = 5 OR D(I) = 4) AND Y(I
     ) < 120) * 8
260 D(I) = (C(I) = 0) *  INT ( RND
     (1) * 8) + (C(I) > 0) * D(I)
     :C(I) = (C(I) > 0) * (C(I) -
     1) + (C(I) = 0) *  INT ( RND
     (1) * 8)
270  POKE 768,X(I): POKE 769,Y(I)
     : POKE 772,M * 64: POKE 773,
     96: CALL 784
280  IF  ABS (X(I) - X) < 4 AND  ABS
     (Y(I) - Y) < 16 THEN 800
290  NEXT
300  IF B = T + 1 THEN 700
310  IF A = 160 AND C = 0 THEN C =
     1:CX = X:CY = Y + 16: GOSUB
     6020
320  IF C = 1 THEN  GOSUB 400
330  IF  INT ( RND (1) * 100) = 0
     AND E = 0 THEN E = 1:EX = 0
     :EY = 80
350  IF E = 1 THEN  GOSUB 500
360  GOTO 140
399  REM   --- MOVE THE POT ----
400  POKE 768,CX: POKE 769,CY: POKE
     772,192: POKE 773,97: CALL 7
     84
410  POKE 775,40: POKE 776,20: CALL
     880
420 CY = CY + 8
430  POKE 769,CY: POKE 772,64: CALL
     784
440  IF CY > 132 THEN C = 0: RETURN

450  FOR I = 0 TO T: IF T(I) = 0 THEN
     470
460  IF X(I) = CX AND ((Y(I) = CY
     + 16) OR (Y(I) = CY + 8)) THEN
     GOSUB 6030:S = S + 50: HTAB
     7: VTAB 21: PRINT S:T(I) = 0

470  NEXT : RETURN
499  REM  -MOVE THE CUTTLEFISH-
500  POKE 768,EX: POKE 769,EY: POKE
     772,192: POKE 773,97: CALL 7
     84
510 EX = EX + 1: IF EX = 37 THEN
     E = 0: RETURN
520 A =  INT ( RND (1) * 2)
530 EY = EY - (A = 0 AND EY > 8) *
     4 + (A = 1 AND EY < 120) * 4

540  IF  ABS (EX - X) < 4 AND  ABS
     (EY - Y) < 16 THEN  GOSUB 60
     10:S = S + 500: HTAB 7: VTAB
     21: PRINT S:E = 0: RETURN
550  POKE 768, INT (EX): POKE 769
     ,EY: POKE 772,128: CALL 784
560  RETURN
699  REM   ---FINISH A STAGE---
700  GOSUB 6040
710  FOR I = 0 TO 1000: NEXT
720  FOR I = 1 TO 100:S = S + 10
730  POKE 775,100: POKE 776,100: CALL
     880
740  HTAB 7: VTAB 21: PRINT S: NEXT

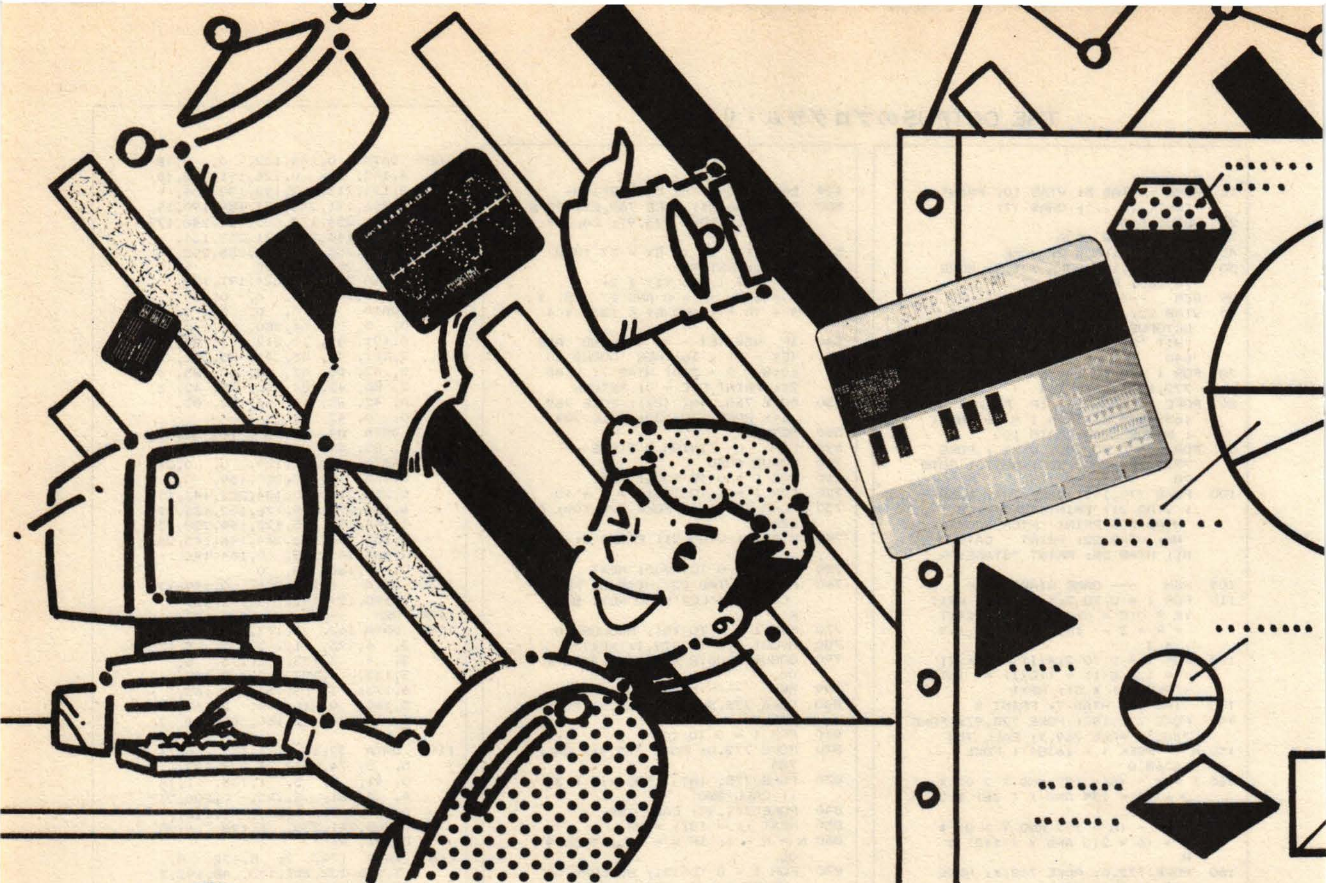
750  FOR I = 0 TO 3000: NEXT
760  HOME : VTAB 22: HTAB 5: PRINT
     CHR$ (7)"LET'S GO NEXT STAG
     E!!!"
770  FOR I = 8 TO 151: HCOLOR= 0
780  HPLOT 0,I TO 279,I: NEXT
790  GOSUB 6000:R = R + 1: GOTO 1
     00
799  REM   ---- BE CAUGHT ----
800  POKE 776,5: POKE 768,X: POKE
     769,Y
810  FOR I = 0 TO 100
820  POKE 772,0: POKE 773,96: CALL
     784
830  POKE 775, INT ( RND (1) * 32
     ): CALL 880
840  POKE 773,97: CALL 784
850  NEXT :X = 18:Y = 24
860 N = N - 1: IF N =  - 1 THEN 9
     00
870  FOR I = 8 TO 151: HCOLOR= 0:
     HPLOT 0,I TO 279,I: NEXT
880  HTAB 7: VTAB 22: PRINT N: GOTO
     120
899  REM   ---- GEME OVER -----
900  VTAB 22: PRINT "GAME OVER!!!
     !": FOR I = 0 TO 2000: NEXT

910  IF S > HS THEN  GOSUB 6030: GOSUB
     6010: PRINT  CHR$ (7):HS = S
     : HTAB 31: VTAB 21: PRINT HS

920  HTAB 14: VTAB 24: PRINT "TRY
     AGAIN?";: GET A$
930  IF A$ = "N" THEN  TEXT : HOME
     : END
940  IF A$ <  > "Y" THEN 920
950  FOR I = 8 TO 151: HCOLOR= 0:
     HPLOT 0,I TO 279,I: NEXT
960  GOTO 40
999  REM   --- CHARACTERS ----
1000  DATA   0,212,138,  0,  0,22
     1,174,  0,128,231,179,129,16
     2,221,174,193,162,213,170,19
     3,130,245,171,209,130,157,17
     2,144,136,156,140,144,168,24
     5,171,133,130,212,138,192,17
     0,149,162,149,  0,144,130,
     0,168,149,168,149
1010  DATA   0,  0,  0,  0,  0,
     0,  0,  0,  0,  0,  0,  0
1020  DATA   0,212,138,  0,  0,22
     1,174,  0,128,231,179,129,16
     0,221,174,129,160,213,170,12
     9,130,245,171,193,130,157,17
     2,192,130,156,140,192,130,24
     5,171,209,168,212,138,149,
     0,148,162,  0,130,145,162,14
     5,168,144,130,149
1030  DATA   0,148,168,  0,160,12
     9,160,133,  0,  0,  0,  0
1040  DATA   0,212,138,  0,  0,22
     1,174,  0,128,231,179,129,16
     0,221,174,129,160,213,170,12
     9,128,245,171,129,  0,157,17
     2,  0,  0,156,140,  0,130,24
     5,171,145,162,212,138,145,16
     2,148,162,145,168,148,162,14
     8,  0,145,162,  0
1050  DATA 168,145,130,133,  0,14
     4,136,  0,  0,133,168,  0
1060  DATA   0,212,138,  0,  0,22
     1,174,  0,128,231,179,129,16
     0,221,174,129,160,213,170,12
     9,128,245,171,129,  0,157,17
     2,  0,170,156,140,148,162,24
     5,171,193,  0,212,138,  0,16
     8,149,162,133,136,144,130,14
     4,160,149,168,129
1070  DATA 160,  0,  0,132,  0,
     0,  0,  0,  0,  0,  0,  0
1080  DATA   0,144,132,  0,  0,18
     4,142, 10,  0,126,191,  2,19
     2,171,213,  2,192,139,209,
     2,206,171,245, 58,159,190,19
     1,126,254,172, 85, 62,248,17
     5,245,143,224,191,253,131,
     0,255,255,  0,240,255,255,13
     5,252,255,255,159
1090  DATA 254,131,224,191,184,
     0,  0,142,  0,  0,  0,  0
1100  DATA   0,  0,  0,  0,  0, 4
     0,  5,  0, 64,250, 87,  0, 8
     0,191, 85, 10,212,171, 85, 4
     2,221, 42, 85, 42, 85, 42, 8
     5, 42, 85, 42, 85, 42, 85, 4
     2, 85, 42, 84, 42, 85, 42, 8
     0, 42, 85, 10, 64, 42, 85,
     0,  0, 42, 21,  0
1110  DATA  84, 42, 85, 10, 85, 4
     2, 85, 42, 84, 42, 85, 10
1120  DATA   0,192,129,  0,  0,24
     0,135,  0,  0,252,159,  0,
     0,255,255,  0,134,252,143,17
     6,134,252,159,176,132,126,19
     1,144,132, 95,125,144,228,25
     5,255,147,196,164,146,145,25
     2,164,146,159,  0,164,146,
     0,  0,166,178,  0
1130  DATA   0,163,226,  0,192,17
     7,198,129,192,144,132,129
1139  REM   --MACHINE LANGUAGE--
1140  DATA 162,  0,173,  0,  3,13
     3,  4,173,  1,  3,133,  5,17
     3,  4,  3,133,  2,173,  5,
     3,133,  3,173,  2,  3,133,
     6,173,  3,  3,133,  7,165,
     5,160,  0, 10,144,  2,160,16
     0, 10,144,  2,160, 80, 41, 2
     8,  9
1150  DATA  32,133,  1,132,  0,16
     5,  5, 74, 74, 74, 74,102,
     0, 41,  3,  5,  1,133,  1,16
     4,  4,161,  2,145,  0,200,23
     0,  2,208,  2,230,  3,198,
     7,208,241,230,  5,198,  6,20
     8,192, 96
1160  DATA  174,  7,  3,172,  8,
     3,136,208,253,173, 48,192,2
     02,208,244, 96
4999  REM   --- DATA READER ---
5000  FOR I = 0 TO 447: READ A: POKE
     I + 24576,A: NEXT
5010  FOR I = 0 TO 63: POKE I + 2
     5024,0: NEXT
5020  FOR I = 784 TO 875: READ A:
     POKE I,A: NEXT
5030  FOR I = 880 TO 895: READ A:
     POKE I,A: NEXT
5040  RETURN
5999  REM   --- SOUND MAKER ---
6000  POKE 775,20: FOR I = 255 TO
     1 STEP  - 1: POKE 776,I: CALL
     880: NEXT : RETURN
6010  POKE 775,70: FOR I = 100 TO
     40 STEP  - 10: POKE 776,I: CALL
     880: NEXT : RETURN
6020  POKE 775,5: FOR I = 255 TO
     20 STEP  - 10: POKE 776,I: CALL
     880: NEXT : RETURN
6030  POKE 775,200: POKE 776,80: CALL
     880: POKE 776,120: CALL 880:
     POKE 776,50: CALL 880: RETURN

6040  POKE 775,40: FOR I = 8 TO 3
     STEP  - 1: FOR L = 0 TO 5: POKE
     776,L + I * 20: CALL 880: NEXT
     : NEXT : RETURN
6499  REM   ---SCREEN WRITER---
6500  FOR I = 0 TO 278
6510  HCOLOR= 7:A =  SIN ((I -  INT
     (I / 12) * 12) / 4) * 4
6520  HPLOT I,A + 3
6530  HCOLOR= 6
6540  HPLOT I + 1,A + 4
6550  HCOLOR= 5
6560  HPLOT I,159 TO I, INT ( RND
     (1) * 4) + 153
6570  NEXT
6580  RETURN
7999  REM
8000  REM   --- THE OCTOPUS ---
8010  REM   APPLE II/IIE/C/PLUS
8020  REM   (APPLE SOFT  BASIC)
8030  REM   --- WRITTEN BY ----
8040  REM   S.MINAMIYAMA
8050  REM          ON APPLE IIC
8060  REM          WITH PRO.DOS
8070  REM   -SPECIAL THANKS TO-
8080  REM          Y.SOUDA
8090  REM       M.TAKAHASHI
8100  REM      'BASIC MAGAZINE'
8110  REM
```

★さて，問題です。ひきがえるの弟はなんでしょう？答えは，なんとたしがえるなんだなー。（香川県坂出市・**佐柄知幸12才**）……**【影**：ひきがえるのお父さんはなんでしょう。**編**：なに？**影**：ひきがえるじゃん。ア・ホ！**】**



BM特選 実用プログラムコーナー

本コーナーでは，身近なところで活用できる実用ソフトを選んで掲載しています。内容は，あくまでもパーソナル・ユースに重点を置き，かつアイデアに富んだ作品ばかりです。また，プログラムはどれも短くてわかりやすく，工夫しだいで十分に応用が効くものです。

パソコンへの入力方法は簡単です。紹介してあるプログラム・リストを，キーボードから入力していけばよいのです。

それぞれの記事には，プログラムを実行させるときの注意点や，プログラムの内容，プログラムの改造方法などが紹介されていますから，よく読んでください。

なお，このコーナーではみなさんのアイデアに富んだ実用プログラムの投稿をお待ちしています。教育用，業務用，家庭内の雑務，パソコンの機能アップなど，なんでもかまいません。作品には，おなじみのデバッグ博士ことDr.Dが批評を加えてくれます。口が悪く，かなりキツイこともいっていますが，プログラム作成のポイントをズバリ指摘してくれます。

プログラム投稿者へのお願い

住所・氏名・年令・職業(学校名)・学年・電話番号(連絡のつく時間)もを原稿にかならず書いておいてください。

また，プログラムの説明を400字づめ原稿用紙2枚～4枚くらいにまとめてください。説明には①内容，②使いかた・遊びかた，③操作方法，④プログラムのしくみ，⑤プログラムの具体的な入力方法，⑥改造のアドバイスなどを書きます。

Ⓐ使用機種名，Ⓑ言語，Ⓒメモリの容量も忘れずに書いてください。

プログラムはできるだけテープにセーブしたものを送ってください。ミスを防ぐためにかならずチェックし，2～3回入れてもらえば安心です。テープのラベルにもプログラム名，自分の住所，氏名を書き込み，必要な機種ではファイル名も記入しておいてください。

内容は，オリジナルのもので，未発表のものにかぎります。もし参考にした記事や本がありましたら雑誌名，書名，筆者名，号数，ページ数，記事のタイトルなどを明記してください。

お送りいただいたテープや原稿はお返しできませんので，あらかじめコピーしておいてください。

掲載されたプログラムに対しては規定の原稿料をおしはらいし，掲載誌をお送りします。編集部

★愛読者カードについている応募カードも，忘れずに同封してください。

★フロッピ・ディスクによる投稿も可

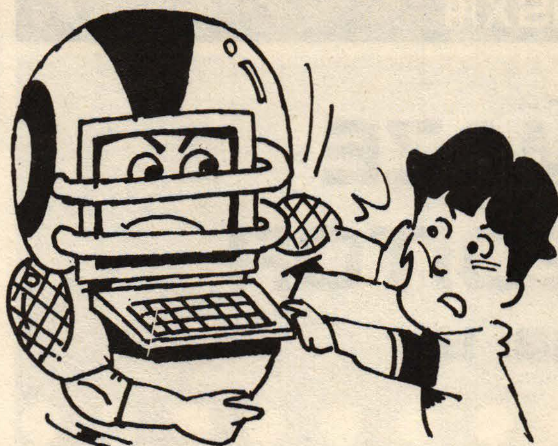
あて先：〒141 東京都品川区東五反田1-11-15 電波新聞社出版部「マイコンBASICマガジン」実用係

※封筒のウラ側に，機種名，タイトル，自分の住所，氏名，年令，電話番号を記入してください。

FM-7/77用

プロテクター

尾崎　誠



内　容

このプログラムは，プログラムにプロテクトをかけるためのものです。

操作方法

①プロテクターを入力する。

②SAVE"(ファイル・ネーム)", A↵として，セーブする。

③プロテクトをかけるプログラムを，ロードする(ただし，プロテクトをかけるプログラムは，30000バイトぐらいまでのもので，最大行番号が63989番以下のものに限ります)。

④プロテクトをかけるプログラムの，最初の行をREM文にする。(例) 1REM

⑤MERGE↵として，プロテクターをマージする。

⑥RUN63991↵として，プロテクターを実行する。

⑦ファイル・ネームを入力する。

⑧PUSH〔PF7〕…と表示されたら，カセットの準備をして，PF7キーを押す。

プログラムについて

プログラムの内容は，実に簡単なもので，

①一番最初の行の書きかえ(&H792, 3)

②UNLISTのワークの書きかえ(&H1E7, 8)

③SAVEコマンドのPオプション

の三つを行なっているだけのものです。

しかし，BASICのワーク・エリアを書きかえているので，POKE以降のアドレスをまちがえると，暴走するおそれがあるので，十分気をつけてください。

プロテクターのプログラム・リスト

```
63990 END
63991 COLOR 7,0:CLS
63992 INPUT "ファイル ネーム";F$:IF F$="" OR LEN(F$)>8 THEN 63992
63993 POKE &H792,255:POKE &H793,255
63994 POKE &H1E7,0:POKE &H1E8,0
63995 KEY 7,"SAVE"+CHR$(&H22)+F$+CHR$(&H22)+",P"+CHR$(13)
63996 PRINT "PUSH [PF7] KEY TO SAVE.";:DELETE 63990-
```

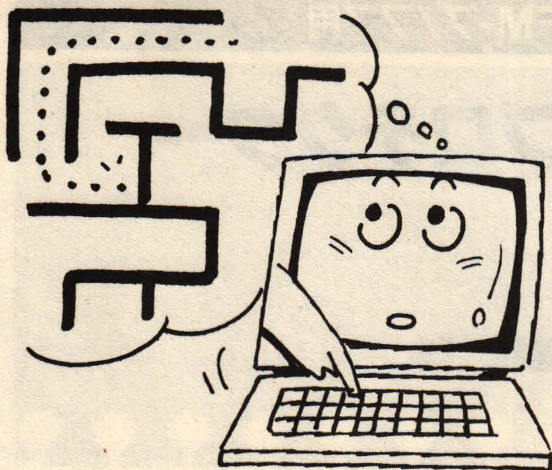


★北海道の喜茂別のみなさん，お元気ですか？イラストレーターの上野さん，お元気ですかー？(北海道亀田郡・上野純裕13才)……【編：北海道に上野さんていっぱいいるんだなーと思ったら，なんと上野さんのおいごさん！】

MSX用

メイズ MAZE エディター EDITOR

高橋　誠



最近は，面数勝負のゲームが増えてきましたが，そのときに不可欠なのが，迷路データの圧縮です。しかし，これを手作業でやるのはとても面倒です。そこで簡単なエディターを，作ってみました。

使いかた

まず，10720行めまでを入力して，RUNさせます。すると，迷路の横の長さと，縦の長さを聞いてきます。このとき，横は30以下，縦は24以下でなければいけません。そして，この二つを入力すると，迷路作成モードに入ります。使えるキーは，コマンド・レベルとほぼ同じ(10310行め)です。

迷路は，4スミにスプライトでワクが表示されますから，その中に描いてください(はみだしても，かまいません)。それから，壁は"@"で描いてください。もし，これ以外のキャラクタがいいのなら，10060行めのZ$の内容を変えればOKです。

さて，迷路が描き終わったら[PF1]を押してから，スペース・キーを押してください。スプライトのワクが消えて，データの計算が始まります。そしてしばらくすると，テキスト・モードIになって，データをなん行めから表示するかを聞いてきます。そして行番号を入力すると，みごとにデータが表示されて，プログラムが終了します。あとは，カーソルを一番上の行番号のところへもっていって，リターン・キーをたて続けに打ってください。これで，完成です。

なん面も作りたいときは，再びRUNしてください。ただし，データ生成の行番号を，重複させないように。

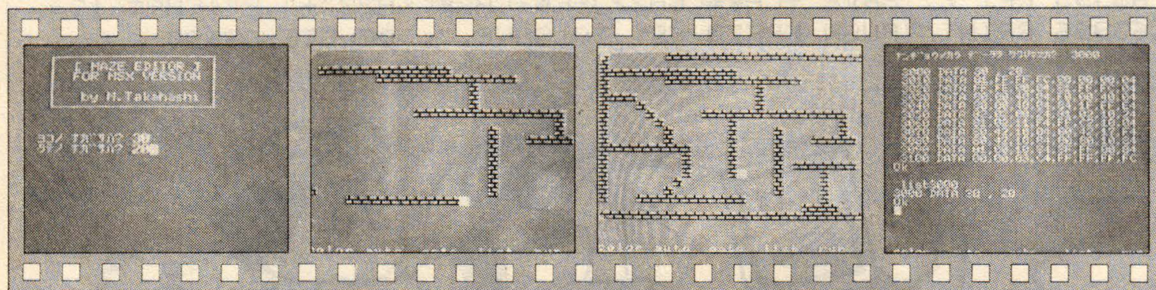
実用へ

データを作り終えたら，まずEDITOR部分をDELETEして，データ部分だけをアスキー・セーブします。そして，あとはゲーム・プログラムとMERGEすればよいでしょう。それから，20000行め以降は，生成されたデータを迷路に直すプログラムですから，ゲーム・プログラムのほうへ入れておいてください。なお，変数SX，SYは，迷路の左上の座標です。

このプログラムでは，ともに値が0になっていますが，たとえば両方とも5にすれば，迷路は中央に表示されるようになります。このとき，迷路が縦横にはみでないよう，迷路の大きさには注意しておきましょう。

デバグの方法

デバグは，つぎの方法で行なってください。



《写真1》タテ，ヨコのサイズを聞いてきます

《写真2》カーソル・キーと[@]で迷路を描きだす

《写真3》ほら，りっぱな迷路が簡単にできた！

《写真4》さらに，データ化することもできる！

★ベーマガに載ってる人たちは，だいたいどれくらいお金がもらえるの？(福井県小浜市・Yut 13才)……【影：私の給料の100分の1くらいだな。つぐ美：エーッ，たったの10円なの!?編：ベーマガ30冊くらいかな。】

①20000行め以降も，いっしょに打ち込む。

②プログラムを実行し，100行めあたりからデータを作る。

③データを登録したら，RUN 20000⏎。これで迷路が作ったとおりに表示されれば，大丈夫です。

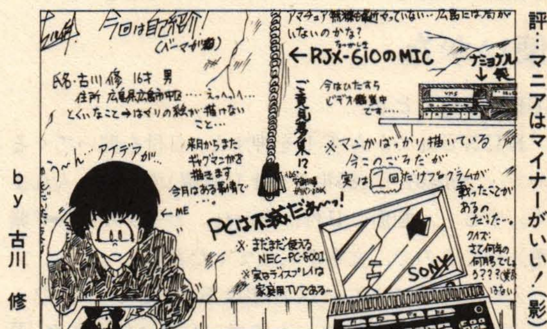
MAZE EDITORのプログラム・リスト

```
10000 ' ********************
10010 ' *                  *
10020 ' * MAZE EDITOR V1.0 *
10030 ' *                  *
10040 ' ********************
10050 '
10060 Z$="@":Z=ASC(Z$) 'カヘ゛ノ キャラクタ
10070 DIM D$(96):ON KEY GOSUB 10340
10080 SCREEN 0:FORI=&H980TO&H9CF:VPOKEI,VPEEK(I)ORVPEEK(I)/2:NEXT
10090 PRINT " ┌─────────────────┐
10100 PRINT " |  [ MAZE EDITOR ] |
10110 PRINT " |  FOR MSX VERSION |
10120 PRINT " |                  |
10130 PRINT " |   by M.Takahashi |
10140 PRINT " └─────────────────┘
10150 PRINT:PRINT
10160 INPUT "ヨコノ ナカ゛サハ";X
10170 INPUT "タテノ ナカ゛サハ";Y:PRINT
10180 IF X<1 OR X>30 OR Y<1 OR Y>24 THEN 10160
10190 SCREEN 1,0:WIDTH 30:B=BASE(5)
10200 PGEN=BASE(7)+Z*8:RESTORE 10660
10210 FOR I=0 TO 7:READ A$:VPOKE PGEN+I,VAL("&H"+A$):NEXT:VPOKE BASE(6)+Z¥8,&H81
10220 SPAT=BASE(9)
10230 FOR I=0 TO 31:READ A$:VPOKE SPAT+I,VAL("&H"+A$):NEXT
10240 '
10250 '<<<<< EDIT >>>>>
10260 '
10270 CLS:KEY(1)ON
10280 FOR I=0 TO 3
10290   PUT SPRITE I,((X-1)*8*(IMOD2)+8,(1-Y)*8*(I>1)),7
10300 NEXT I
10310 A$=INPUT$(1):PRINT A$;
10320 GOTO 10310
10330 '
10340 '<<<<< テ゛ータ サクセイ >>>>>
10350 '
10360 PUT SPRITE0,(0,208)
10370 XX=X¥8-(XMOD8>0)
10380 FOR I=0 TO Y-1
10390  FOR J=1 TO X STEP 8
10400    M$=""
10410    FOR K=0 TO 7
10420      C-48-(VPEEK(B+I*32+J+K)=Z)
10430      M$=M$+CHR$(C)
10440    NEXT K
10450    D$(I*XX+J¥8+1)=HEX$(VAL("&B"+M$))
10460   NEXT J
10470 NEXT I
10480 '
10490 '<<<<< テ゛ータ ヒョウシ゛ >>>>>
10500 '
10510 SCREEN0
10520 INPUT "ナンキ゛ョウメカラ テ゛ータヲ ツクリマスカ";L
10530 PRINT:PRINT L;"DATA";X;",";Y
10540 L=L+10:N=XX*Y
10550 FOR I=1 TO N STEP 8
10560   PRINT L;"DATA ";
10570   FOR J=0 TO 7
10580     IF I+J>N THEN 10610
10590     PRINT RIGHT$("0"+D$(I+J),2);
10600     IF I+J<N AND J<7 THEN PRINT ",";
10610   NEXT J
10620   PRINT:L=L+10
10630 NEXT I
10640 END ' ( REPLAY = PF5 )
10650 '
10660 '<<<<< スフ゜ライト & キャラクタ テ゛ータ >>>>>
10670 '
10680 DATA DF,DF,DF, 0,FB,FB,FB, 0
10690 DATA FE.F8.E0.C0.C0.80.80. 0
10700 DATA 7F,1F, 7, 3, 3, 1, 1, 0
10710 DATA  0,80,80,C0,C0,E0,F8,FE
10720 DATA  0, 1, 1, 3, 3, 7,1F,7F
10730 '
10740 '┬┬┬┬┬┬┬┬┬┬┬┬┬┬┬┬┬┬┬┬┬┬┬┬┬┬┬┬┬┬
10750 '┴┴┴┴┴┴┴┴┴┴┴┴┴┴┴┴┴┴┴┴┴┴┴┴┴┴┴┴┴┴
20000 '
20010 '<<<<< テ゛ータ ヨミコミ >>>>>
20020 '
20030 SX=0:SY=0:Z$="@":Z=ASC(Z$):PGEN=BASE(7)+Z*8:SCREEN1:RESTORE 20050
20040 FOR I=0 TO 7:READ A$:VPOKE PGEN+I,VAL("&H"+A$):NEXT:VPOKE BASE(6)+Z¥8,&H81
20050 DATA DF,DF,DF,0,FB,FB,FB,0
20060 RESTORE:CLS:READ X,Y:XX=X¥8-(XMOD8>0):N=Y*XX
20070 FOR I=0 TO Y-1
20080   LOCATE SX,SY+I
20090   FOR J=1 TO X STEP 8
20100     READ M$
20110     M$=BIN$(VAL("&H"+M$))
20120     M$=RIGHT$("0000000"+M$,8)
20130     FOR K=0 TO 7
20140       IF J+K>X THEN 20170
20150       C=VAL(MID$(M$,K+1,1))
20160       PRINT CHR$(32+(Z-32)*C);
20170     NEXT K
20180   NEXT J
20190 NEXT I
20200 STOP
```

CHECKER FLAG

編：実用コーナーへの提案です。実用の投稿の中で，英単語，会計簿，地理，歴史などがたくさん届いています。しかし，実用のアイデアは，もっと広範囲に考えると，さらにおもしろい作品ができるのではないでしょうか。

Dr.D：この作品は，プログラム開発支援用のプログラムだな。よくできとるぞ！



by 古川修

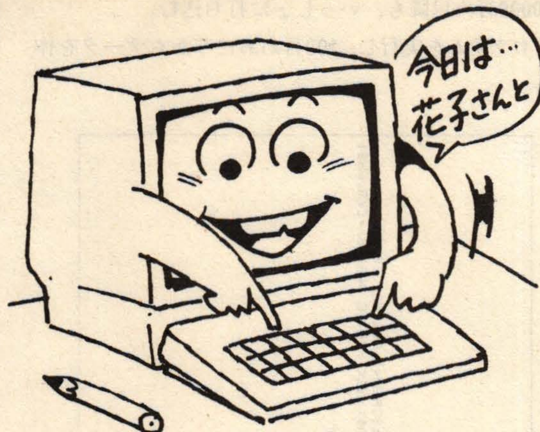
評：マニアはマイナーがいい！（影）

★7月号のＯＦの年令構成は，13才，14才，12才の順でした。ちなみに，6月号も同じ。（北海道札幌市・もぎ11才）……【**編**：高校生，大学生，サラリーマン，奥さん，みなさんヨロシク！**影**：ガンバレ，奥さーん♡♡】

MZ-1500用

タイニー TINY ダイアリー DIARY

山本　浩



ＭＺ－1500で日記のプログラムを作りました。これを機会に日記をつけはじめてはいかがでしょうか。

使いかた

①日記を書くとき

ＲＵＮさせてから[Ｆ１]を押すと，日付を聞いてくるので，〝850401月〟(85年４月１日月曜)のように入れます。すると，画面に日付が書かれ，カーソル（〝━〟紫色）がでるので，文章を入れてください。

入れる文字にはまったく制限はありません（グラフィック文字も可）。特殊キーも普通どおりに使えます([ＤＥＬ]，[ＩＮＳ]など)。

文字の色を変えるときは，[Ｆ２]を押すと，カラー・コードの順に色が変わります。

ちなみに，ひらがなモードにするには，[カナ]を押してから，[ＣＴＲＬ]＋[Ｅ]です。

②ＳＡＶＥするとき

日記を書き終わったら[Ｆ４]を押し，指示に従ってＱＤをセットし，キーを押せばＳＡＶＥされます。ファイル・ネームは〝850401月〟のようになります。

③ＬＯＡＤするとき

[Ｆ３]を押し，指示に従って，見たい日の日付を入れ，ＱＤをセットすれば，ＬＯＡＤされます。

④ＱＤのファイルを調べるとき

[Ｆ５]を押すと，日記の画面が消え，ＱＤの中のファイル・ネームを表示します。

その他

日記のデータは，Ｖ－ＲＡＭをＰＥＥＫして，そのディスプレイ・コードをＣＨＲ＄で文字に変え，それらをつなぎ合わせて長い文字列としてＳＡＶＥしています。

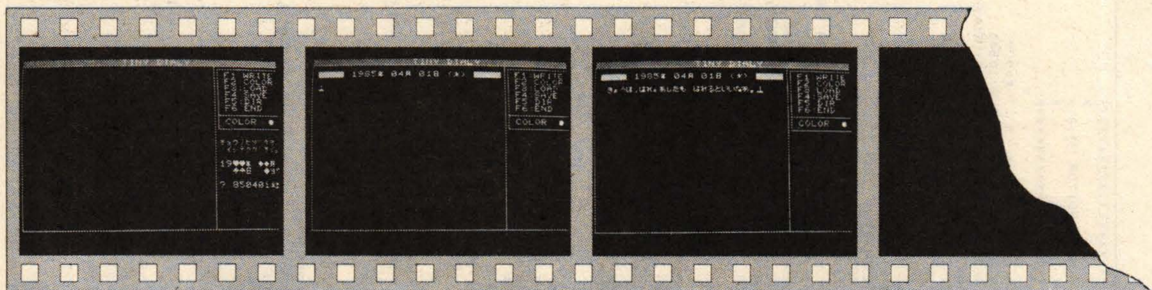
また，ＱＤの片面に１か月分のデータが入るので，１年間分が６枚ですみます。

工夫しだいでは，日記以外にも簡単なメモがわりに使えると思います。

CHECKER FLAG

Dr.D：うむ，ＭＺ－1500の実用プログラムは，もしかして，はじめてじゃないかな？

編：どうも，内容がありふれているものばかりで，採用するにはなかなかいかないんですよね。実用もアイデアしだいですよ。



《写真１》[Ｆ１]を押すと日付を聞いてきます

《写真２》カーソルがでます。入力準備ＯＫ！

《写真３》今日からキミも日記をつけてみよう！

★Ｐ６mkⅡで〝ＥＸＥＣ＆Ｈ111Ｃ〟と入力して，[ＳＴＯＰ]キーを押すと，きれいな音と画面が楽しめます。（京都市・高原隆吉11才）……【編：ほんとだ！波の音に似てません？ん？別の音が聞こえたような。影：失礼しました。】

TINY DIARYのプログラム・リスト

```
1 '●──────────────●
2 '|                |
3 '| [ TINY DIALY ] |
4 '|                |
5 '|    VER.1.2     |
6 '|                |
7 '|  BY H.YAMAMOTO |
8 '●──────────────●
10 '▒▒▒▒▒▒ INIT ▒▒▒▒▒▒
20 CLS3:INIT"CRT:G":DIM ME$(4),MC$(4)
30 A$=FONT$(0,ASC("_")):O$=FONT$(0,ASC("")):FONT$(3,1)=A$+A$+O$
40 Y$="19♥♥年 ◆◆月    ♣♣日   ♠ヨウ■■■♥♥◆◆♣♣♠■■■"
50 FORI=1TO6:DEFKEY(I)=CHR$(I+$5F):NEXT
60 CC=7:DA$=SPC(7):GOSUB"CRT":GOTO"CO"
70 '▒▒▒▒▒▒ MAIN ▒▒▒▒▒▒
80 FPRINT[XX,YY]1:GETA$:IFA$=""THEN80:ELSEC=ASC(A$)
90 IF(C>$5F)AND(C<$66)THEN120
100 CURSORXX,YY:PRINTCHR$(C);:FPRINT[XX,YY]0
110 IFCSRV<24THENXX=CSRH:YY=CSRV:GOTO80:ELSE80
120 FPRINT[XX,YY]0:ONC-$5FGOTO"DA","COL","LO","SA","DI","END"
130 GOTO80
140 '▒▒▒▒▒▒ END ▒▒▒▒▒▒
150 LABEL"END":RESTORE170:FORI=1TO6:READA$:IFI=1THENA$=A$+CHR$(13)
160 DEFKEY(I)=A$:NEXT:PRINTCHR$(25):CONSOLE:CCOLOR,,7:CLS3:END
170 DATA "RUN   ","LIST ","AUTO ","RENUM ","DIR ","CHR$("
180 '▒▒▒▒▒▒ CRT ▒▒▒▒▒▒
190 LABEL"CRT":PRINT[7,1]"■";SPC(15);"TINY DIALY";SPC(15);
200 COLOR5:BOX0,8,319,199:LINE228,8,228,199:BOX232,12,315,68:BOX232,68,315,84
210 RESTORE230:FORI=0TO5:READA$:CURSOR30,2+I:PRINTA$;:NEXT
220 CURSOR30,9:PRINT"COLOR  ●":RETURN
230 DATA "F1:WRITE","F2:COLOR","F3:LOAD","F4:SAVE","F5:DIR","F6:END"
240 '▒▒▒▒▒▒ DATE ▒▒▒▒▒▒
250 LABEL"DA":CONSOLE11,14,29,10:CURSOR29,12
260 PRINT[6]"キョウノヒヅケヲ  イレテクダサイ。":PRINTY$:INPUTDA$
270 IFLEN(DA$)<>7THEN250
280 PRINT"■":CONSOLE0,25,1,27
290 PRINT[5]"■■■■■■ ";:PRINT[7]"19";LEFT$(DA$,2);"年 ";MID$(DA$,3,2);"月 ";
300 PRINT[7]MID$(DA$,5,2);"日 (";RIGHT$(DA$,1);") ";:PRINT[5]"■■■■";CHR$(26)
310 CONSOLE4,21:XX=1:YY=4:GOTO80
320 '▒▒▒▒▒▒ COMMAND ▒▒▒▒▒▒
330 LABEL"CO":CONSOLE11,14,29,10:PRINT[6]"■■ドレニシマスカ ?"
340 GETA$:IFA$=""THEN340
350 T=ASC(A$)-$5F:IF(T<1)OR(T>6)THEN340:ELSEPRINT"■"
360 ONTGOTO"DA",330,"LO","SA","DI","END"
370 '▒▒▒▒▒▒ SAVE ▒▒▒▒▒▒
380 LABEL"SA":ONERRORGOTO440
390 CONSOLE11,14,29,10:CURSOR29,12:PRINT[6]CHR$(25);"SAVEシマスカ ?■←←←←←(Y/N)"
400 GETA$:IFA$="N"THEN440:ELSEIFA$<>"Y"THEN400
410 GOSUB"CH":PRINT[6]"QDヲ■←←イレテクダサイ。■←←←←←(Y/N)"
420 GETA$:IFA$="N"THEN440:ELSEIFA$<>"Y"THEN420
430 WOPEN#1,DA$:FORI=0TO4::PRINT#1,ME$(I),MC$(I):NEXT:CLOSE#1
440 GOTO"CO"
450 '▒▒▒▒▒▒ LOAD ▒▒▒▒▒▒
460 LABEL"LO":ONERRORGOTO570
470 CONSOLE11,14,29,10:CURSOR29,12:PRINT[6]CHR$(25);"LOADシマスカ ?■←←←←←(Y/N)"
480 GETA$:IFA$="N"THEN570:ELSEIFA$<>"Y"THEN480
490 PRINT[6]"ヒヅケヲ■←←←←イレテクダサイ。":PRINTY$:INPUTDA$
500 IFLEN(DA$)<>7THEN490
510 PRINT[6]CHR$(25);"QDヲ■←←イレテクダサイ。■←←←←←(Y/N)"
520 GETA$:IFA$="N"THEN570:ELSEIFA$<>"Y"THEN520
530 ROPEN#1,DA$:FORI=0TO4:INPUT#1,ME$(I),MC$(I):NEXT:CLOSE#1:CONSOLE
540 PRINT[5]"■■■ ■■■■ ";:PRINT"19";LEFT$(DA$,2);"年 ";MID$(DA$,3,2);"月 ";
550 PRINTMID$(DA$,5,2);"日 (";RIGHT$(DA$,1);") ";:PRINT[5]"■■■■"
560 GOSUB"DH":CONSOLE11,14,29,10
570 GOTO"CO"
580 '▒▒▒▒▒▒ DIR ▒▒▒▒▒▒
590 LABEL"DI":ONERRORGOTO630
600 CONSOLE1,24,1,27:PRINT"■■":DIR
610 PRINT[7,2]"■■■HIT ANY KEY!"
620 GETA$:IFA$=""THEN620
630 PRINT"■":CONSOLE:GOTO540
640 '▒▒▒▒▒▒ COLOR ▒▒▒▒▒▒
650 LABEL"COL":CC=1-CC*(CC<7):CCOLOR,,CC:CONSOLE
660 CURSOR37,9:PRINT"●":CONSOLE4,21,1,27:GOTO80
670 '▒▒▒▒▒▒ CRT→DATA ▒▒▒▒▒▒
680 LABEL"CH":PRINT[6]"シバラク■←←←←←オマチクダサイ。"
690 FORI=0TO3:ME$(I)="":MC$(I)="":NEXT
700 FORI=0TO19:K=INT(I/4):FORJ=0TO26:AD=$D000+(I+4)*40+J+1
710 ME$(K)=ME$(K)+CHR$(PEEK(AD))
720 MC$(K)=MC$(K)+CHR$(PEEK(AD+$800))
730 NEXTJ,I:RETURN
740 '▒▒▒▒▒▒ DATA→CRT ▒▒▒▒▒▒
750 LABEL"DH"
760 FORK=0TO4:FORI=0TO3:FORJ=0TO26:AD=$D000+(K*4+I)*40+J+1+160
770 ME=ASC(MID$(ME$(K),(I*27+J)+1,1))
780 MC=ASC(MID$(MC$(K),(I*27+J)+1,1))
790 POKEAD,ME:POKEAD+$800,MC:NEXTJ,I,K:RETURN
```

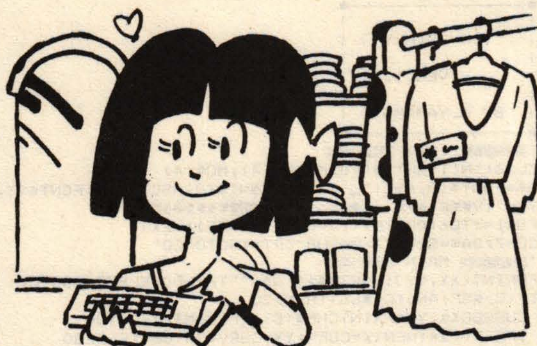


★編さん，影さんありがとう。8月号のOFにでました。今度いっしょに飲みにいきませんか？おごりますよ。あっ！僕まだ未成年だった。おごれなくて残念だなあー。(栃木県宇都宮市・鱒渕伸敏11才)……【影：かしこい！】

FX-702P用

ポケットマネー・マネージャー

時藤　和夫



街をぶらついて，帰ってみると財布の中身が思ったよりも減っているのにびっくりしたという経験を持つ金欠仲間も多いと思います。こんなとき，すぐ思いつくのが小遣帳。しかし，これは3日続けば良いほうです。そこで必要に迫られ作ったのが，このプログラムです。

電車代，バス代，本代など使ったところで入力すれば，その合計と各項目ごとのパーセンテージを表示します。パチンコなどで収入が入ったときも収入として入力できます。

操作方法

P0をRUNすると，〝#？〞のコマンド・モードになります。

I (Initial)：初期化です。〝POCKET　MONEY？〞と表示されますので，現在の財布の中身を入力してください。

R(RESIST)：登録。〝ITEM？〞と出たら項目(BOOK, FOODなど)を入力してください。つぎに〝MONEY？〞と聞いてきますので，使用金額を入力してください。収入の場合は，項目の先頭に〝+〞を入れてください。入力は最大7文字までです。

L(LIST)：使用金額が項目別に表示されます。メモリの関係上13項までしか入力できず，表示される先頭の数字は何番目かを示します。項目数が少ないので，本，食事代などわりと大きな項目で入力したほうが良さそうです。つぎに表示されるのは，その項目の合計金額です。〝：〞のつぎは，全使用金額に対するその項目のパーセンテージです。このモードでは，さらにつぎのサブコマンドがあります。

サブコマンドは各キーを押すのみで，EXEキーを押す必要はありません。

N：次の項目の表示(NEXT)

R：その項目に更に金額を入力する(RESIST)

D：その項目の削除(DELETE)

S：以後の項目の表示を中止しコマンド・モードへ戻る(STOP)

T：全使用金額と，最初持っていた金額と収入金額に対するパーセンテージを示します。CONTで残高と残りのパーセンテージを示します。CONTでコマンド・モードに戻ります(TOTAL)

※入力する前に，DEFM13と入力してください。

5>RECORD 2500 : 27

《写真1》これで，むだ使いが減るかな？(影)

ポケットマネー・マネージャーのプログラム・リスト

```
P0: 85 STEPS
  10 SET F0:C$="":WA
     IT 0
  30 INP "#",C$:IF C
     $="T";GSB #1
  50 IF C$="I";GSB #
     3
  60 IF C$="R";GSB #
     4
  70 IF C$="L";GSB #
     7
  80 GOTO 30

P1: 69 STEPS
   5 WAIT 1000:PRT "
     TOTAL";T;" :";T
     /B*100,
  20 PRT "LEFT";B-T;
     " :";(B-T)/B*10
     0:WAIT 0:RET

P2: 58 STEPS
  10 INP "MONEY",X:A
     (I,1)=A(I,1)+X:
     GSB #8
  20 IF F=1;B=B+X:RE
     T
  30 T=T+X:RET

P3: 24 STEPS
  50 VAC :INP "POCKE
     T MONEY",B:RET

P4: 107 STEPS
  10 INP "ITEM",C$
  20 FOR I=0 TO 12:I
     F A$(I,0)=C$ TH
     EN #2
  30 NEXT I
  40 FOR I=0 TO 12:I
     F A$(I,0)="";A$
     (I,0)=C$:GOTO #
     2
  50 NEXT I:WAIT 20:
     PRT "OVER FLOW"
     :WAIT 0:RET

P7: 261 STEPS
   5 R=0
  10 FOR I=0 TO 12:I
     F A$(I,0)="" TH
     EN 80
  20 R=R+1:PRT R;">"
     ;A$(I,0);A(I,1)
     ;:GSB #8
  30 IF F≠1;PRT " :"
     ;A(I,1)/T*100:G
     OTO 40
  35 PRT "",
  40 K$=KEY:IF K$="R
     ";GSB #2:GOTO 2
     0
  50 IF K$="S";RET
  60 IF K$="N" THEN
     80
  70 IF K$="D" THEN
     90
  75 GOTO 40
  80 NEXT I:RET
  90 X=A(I,1):GSB #8
     :A$(I,0)="":WAI
     T 10:PRT "DELET
     ED!",:WAIT 0
 100 A(I,1)=0:IF F=1
     ;B=B-X:GOTO 80
 110 T=T-X:GOTO 80

P8: 35 STEPS
  10 F=0:$=A$(I,0):I
     F MID(1,1)="+";
     F=1
  20 RET
```


★雨の日にカサをさして歩いていたら，とつぜん現われたおじさんが，「ヒロシ君，いっしょに入れてくれ」と中にわりこんできた。僕はヒロシでもないし，このおじさんだれ？(東京都葛飾区・**おや？まさか13才**)……**【影：おや？】**

ひらめきNo.1は、誰だ？

自信作大募集中。

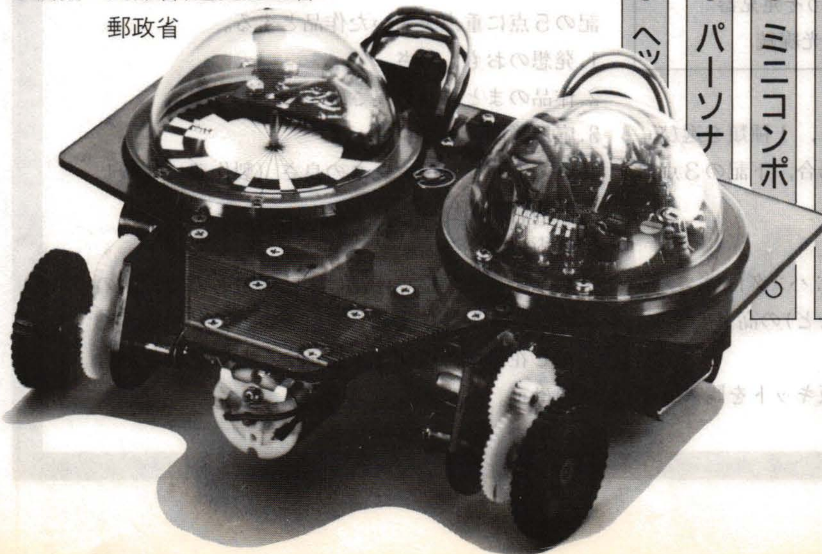
「エレクトロニクス工作コンテスト」は，科学技術のうち，特に将来の急速な発展が見込まれるエレクトロニクス分野について，創意・工夫に富んだ作品を広く募集し，表彰を行い，賞品を贈呈することにより，青少年の創意，創作，工夫する力を育て，科学技術の振興奨励を図ることを目的といたします。

エレクトロニクス工作コンテスト 第１回

〈昭和60年度〉

●主催：㈱電波新聞社
●後援：文部省、通商産業省
郵政省

○★豪華商品★○
○パソコン○
○ビデオデッキ○
○ミニコンポ○
○パーソナ
○ヘッ





詳しくは次頁以降を
参照して下さい。

●応募の規定●

1.応募資格

全国の小学生・中学生・高校生で，校長の推せんを受ける(作品は複数でもよい)ものとする。

2.募集部門

小学生の部　中学生の部　高校生の部

3.応募用紙

規定の応募用紙を使用して下さい。下記のエレクトロニクス工作コンテスト事務局に請求して下さい。

4.募集期間

昭和60年７月25日(木)～９月30日(月)

5.入賞者の発表

昭和61年１月中旬

6.送付先

㈱電波新聞社内「エレクトロニクス工作コンテスト」事務局

〒141 東京都品川区東五反田１－11－15

☎(03)445－6111(代表)

7.応募の仕方

応募の場合には，所定の応募用紙に記入したうえエレクトロニクス工作コンテスト事務局に提出(郵送)する。おな，応募用紙が足りない場合は，事務局に請求して下さい。

9.各賞と賞品

(注：賞品は予定であり同程度の価値の商品に変わる場合があります)

●優秀賞 小学生の部…３点 中学生の部…３点 高校生の部…３点

賞　品

小学生の部…パソコン本体(PC-6001mkIISR),表彰状，所属学校に学校賞(表彰状)

中学生の部…ミニコンポ(プレーヤー，アンプ，スピーカー，カセットデッキ),表彰状，所属学校に学校賞(表彰状)

高校生の部…ビデオデッキ，表彰状，所属学校に学校賞(表彰状)

●入　賞 小学生の部…10点 中学生の部…10点 高校生の部…10点

賞　品

小学生の部…ヘッドホンステレオ，表彰状，所属学校に学校賞(表彰状)

中学生の部…MSXパソコン，表彰状，所属学校に学校賞(表彰状)

高校生の部…パーソナル無線(車載又はハンディ機),表彰状，所属学校に学校賞(表彰状)

8.応募の注意事項

(1)応募作品は指定作品部門と自由作品部門に分けて下さい。

(A)指定作品部門

1.お風呂水位ブザー	9.ミニオルガン
2.AMラジオ	10.レベルメーター(LED)
3.早押しゲーム	
4.インターホン	11.電子ルーレット
5.電子ブザー	12.メロディボックス
6.タイマー	13.TVコンバーター
7.ワイヤレス・マイク	14.うそ発見器
8.乾電池チェッカー	15.光線銃

上記指定作品15種類のうちから，１種類を選び，配線図を見て製作する。この場合，下記の３点に重点をおいた作品とする。

1.学年別にみた作品の難易度

2.基本的な製作テクニック(例：ハンダ付け，ケース加工，レイアウト，配線など)の高さ

3.作品のまとまりの良さ

なお，指定作品と類似した市販キットを購入して組み立てた場合は，その作品に新たな創意工夫を加え，創意工夫の程度を競うものとする。指定作品の配線図はコンテスト事務局に用意されており，返信用封筒（切手貼付）を同封し，事務局に請求してください。

(B)自由作品部門

応募者が雑誌，書籍等を参考にして，創意工夫に富んだ独自に製作した作品とする。この場合，下記の５点に重点をおいた作品とする。

1.発想のおもしろさ

2.作品のまとまりの良さ

3.応用範囲の広さ

4.コストパフォーマンスの良さ（製作費に比較して価値の高いこと）

5.技術力の高さ

(2)コンテストの応募作品は未発表のもので，他のコンテスト等に応募していないものとする。ただし在籍校の機関誌・展示会などに発表したものは可。

（様式Ⅰ）

第1回（昭和60年度）

エレクトロニクス工作コンテスト応募用紙

㈱電波新聞社エレクトロニクス工作コンテスト審査委員長 殿

昭和　　年　　月　　日

応募者名（クラブ名等）	性別	応募者住所
	男 女	〒（　　―　　） TEL（　　）　　―

所属学校名	校長名
都道府県（国立・公立・私立）　　学校	（印）
学校の住所	**指導教官名**
〒（　　―　　） TEL（　　）　　―	（印）

●下記のとおり応募致しますので，審査をお願いします。

作品テーマ	①指定作品 ②自由作品 （どちらかに○をつける）	作品名		
作品規定等	小学生の部	小学校	年	組
	中学生の部	中学校	年	組
	高校生の部	高等学校	年	組
作品のねらい				

作品の写真等（外観のイラストでもよい）

配線図
回路図
(おおまかなものでもよい)

使用材料の一覧表

部品名	型番	価格(円)	数量	メーカー名	その他
総経費	(円)				

参考図書
キット名
(くわしく書いて下さい)

製作時の最も工夫した点

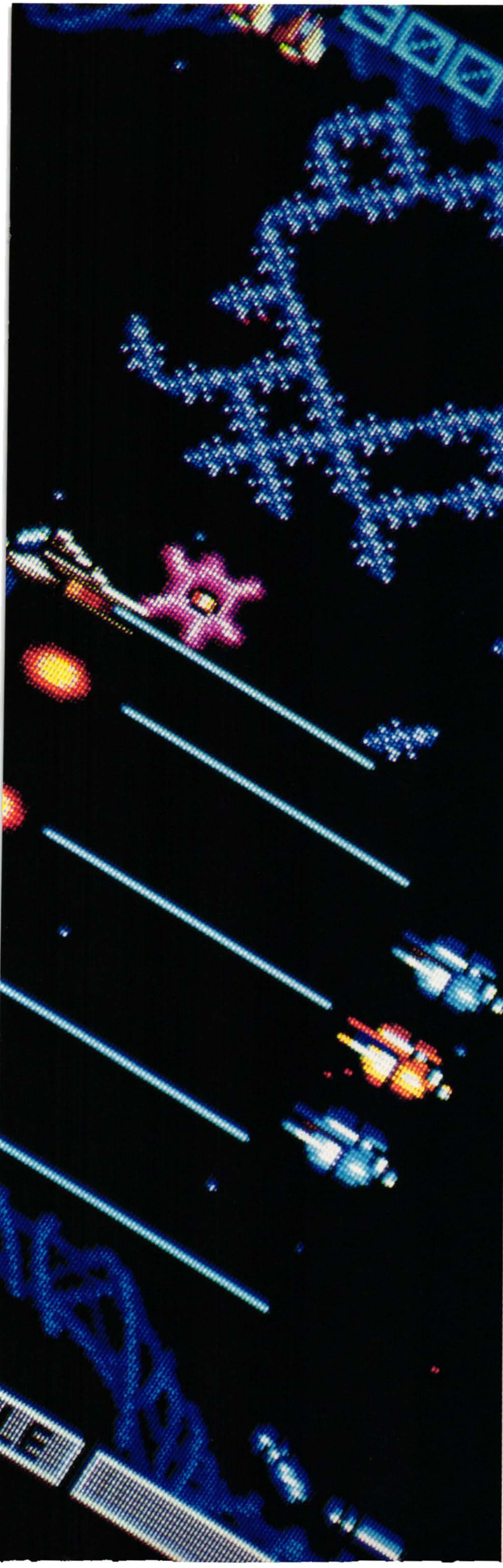
1.

2.

3.

4.

5.



マイコン スーパーソフトコーナー

SUPER Soft CORNER

このコーナーは，ビデオ・ゲームやパソコン・ゲームなど，ソフトウエアを楽しむ人のためのページです。最新ビデオ・ゲームの攻略法や，これから出るパソコン・ソフトの情報などを，カラー写真やイラストをまじえながら紹介しています。また，新型式のゲーム，文章で創る「ペーパー・アドベンチャー」や，全国114のゲーム・コーナーから寄せられる情報でつくる「ハイスコア・コーナー」など，読者参加のページもいっぱいです。

このコーナーに載せてほしいゲーム・ソフトなどがありましたら，編集部までお知らせください。また，記事を書きたいかたも大かんげいです。編集部では，みなさまの協力を得て，より楽しいページにしていきたいと考えています。お便りをお待ちしています。

★ニュー・ゲーム/シーソー

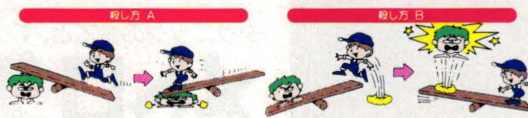
C SO!

▲発売中

シーソーが鍵を握るバツグンのアイデア。ファンタジックな画面にもう夢中！



シーソーを使って相手を押しつぶしたり、はねとばしたりして敵をやっつけるといったとぼけたおかしさ。アクションコメディーゲームの新作です。



ROM CARTRIDGE MSX 解説書付 R48X5082￥4,800 ●プロデュース/AII ●コンピュータデザイン/コンパイル ●製作/ポニー

ハラハラドキドキ、敵の手の内を知れ！



ファイナルジャスティス

ファイナルジャスティス号発進！母船カーブを撃破し、敵エリアを突破せよ。

プロデュース/AII 製作/ポニー
コンピュータデザイン/コンパイル
ROM CARTRIDGE MSX 解説書付
R48X5084￥4,800



連 れんじゅ 珠

石を打つごとにパソコンからメッセージが表示される楽しい五目並べです。

コンピュータデザイン/小原光隆
ROM CARTRIDGE MSX 解説書付
R48X5074￥4,800
CASSETTE TAPE PC-6001（32K）
K35A5074￥3,500



窓ふき会社のスイングくん

スイングくん、連立するビルの窓をすべてきれいにふきあげてね。

プロデュース/AII 製作/ポニー
コンピュータデザイン/コンパイル
ROM CARTRIDGE MSX 解説書付
R48X5076￥4,800

君は、昨日までの素敵なアイデアを捨てていないか？

第4回 ポニカ・オリジナル・プログラム・コンテスト

今回のコンテストはプログラムだけでなくゲームの企画も審査の対象と致します。

只今、作品続々と到着中！

賞金総額/300万円●**賞**/多数用意しております●**締切日**/昭和60年８月21日
応募方法/カセット、ディスク、説明書（企画書）に住所、氏名、年齢、職業、電話番号、使用機種を明記の上、下記の宛先までお送り下さい。（PONYCALAND会員の方は必ず会員番号を記入して下さい。）
※尚、応募者全員にPONYCAより記念品を差し上げます。

〒102 東京都千代田区九段北4-1-3 日本ビルディング3F 株式会社ポニー PONYCA企画部「オリジナル・フログラム・コンテスト」係

ユーザーズクラブ「ポニカランド」

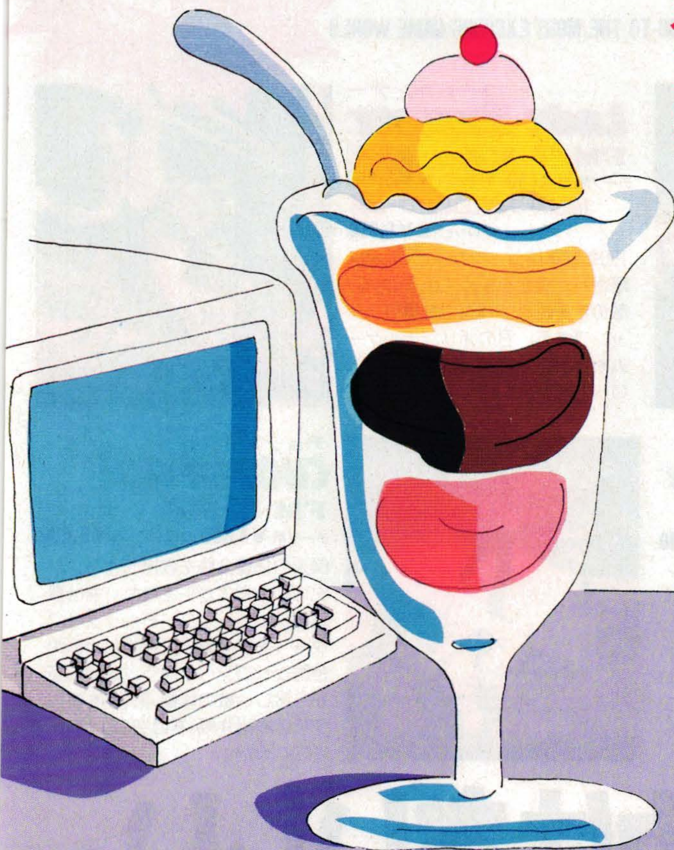


見たか、聴いたか、マニアに話題のポニカランド！

カエルも起きる春っ!!の号 ポニカランド５号表紙

ユーザーズクラブPONYCALANDに入会しませんか。隔月間発行の会員誌にてHOTなより豊かな情報をお届けします。
入会希望の方は、郵便番号・住所・氏名・年齢・職業・手持ちのパソコン機種をお書きの上600円分の切手（1年分）を添えて下記の宛先までお送り下さい。

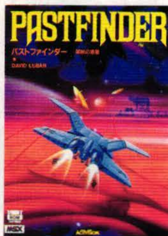
〒102 東京都千代田区九段北4-1-3 日本ビルディング3F 株式会社ポニー PONYCA企画部「PONYCALAND」係





熱中、パソコン・パラダイス！

パストファインダー



舞台はアルタイル星の月世界。この危険な星で過去の芸術品を拾い集め、ムーンベースに運ばなければならない。

Designed by DAVID LUBAR
©Activision, Inc.
ROM CARTRIDGE MSX 解説書付
R48 5510 ¥4,800

ロックンボルト



設計図を見ながら鉄骨をボルトで組み合わせ、100階建のビルを建てるアクションパズルゲーム。

Designed by ACTION GRAPHICS
©Activision, Inc.
ROM CARTRIDGE MSX 解説書付
R48 5511 ¥4,800
8月5日発売

ゴーストバスターズ



何匹ものゴーストを捕えて資金を稼ぎ、ゴーストの牙城ズール寺院にのりこむのが君の使命だ。

Designed by DAVID CRANE
©Activision, Inc.
©1984 COLUMBIA PICTURES INDUSTRIES, INC. ALL RIGHTS RESERVED
ROM CARTRIDGE MSX 解説書付
R55 5509 ¥5,500

チャンピオンプロレス



おっとー！全国プロレスファン待望のチャンピオンプロレスの登場だ！手に汗にぎる興奮。多彩な技を駆使して3カウントフォールだ。

©Sega Enterprises, Ltd.
ROM CARTRIDGE MSX 解説書付
R55 5801 ¥5,500
8月5日発売

チャンピオンボクシング



ジャブ、アッパー、ストレート！5人の強力ファイターが君に挑戦する!!1～2人用、レベルは5段階。

©Sega Enterprises, Ltd.
ROM CARTRIDGE MSX 解説書付
R55 5080 ¥5,500

安心して選べるPONYCAのソフト
充実した内容と良心的価格がポニカの顔です。

PONYCA 株式会社ポニー
〒102 東京都千代田区九段北4-1-3 日本ビルディング
TEL03-265-6377

販売元／株式会社ポニー・キャニオン販売
〒102 東京都千代田区九段北4-3-8 TEL03-265-8051

札幌支店TEL011-511-5151　大阪支店TEL 06-541-1601
仙台支店TEL0222-61-1741　広島支店TEL082-243-2915
東京支店TEL 03-265-8241　福岡支店TEL092-751-9631
名古屋支店TEL052-322-4001　ニッパンポニーTEL 03-667-3741

PONYCA PERSONAL COMPUTER SOFTWARE



Licensed from
Brøderbund Software™
from U.S.A.
THESE THRILLING GAMES INVITE YOU TO THE MOST EXCITING GAME WORLD

近日発売
Championship Lode Runner
チャンピオンシップ ロードランナー
FM-7・X1シリーズ
テープ版 ¥4,800 フロッピィ版 ¥6,800



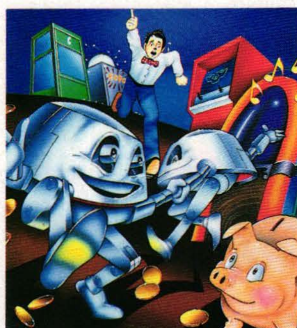
ドロール
Drol
NEC PC-8800シリーズ
近日発売 8801・8801mkII 8801mkIISR
テープ版 ¥4,800 フロッピィ版 ¥6,800

大切なお友だちが妖術使いにさらわれた。君は勇敢にも魔窟に挑む。しかしそこには恐ろしい妖術使いが…。とにかく大勢いるキャラクターがかわいい。ウレシ、コワシの魔窟探険なのだョ。

ロードランナー
Lode Runner™
FM-7・X1シリーズ・S1
テープ版 ¥4,800 フロッピィ版 ¥5,800
IBMパーソナルコンピューターJX
フロッピィ版 ¥6,800

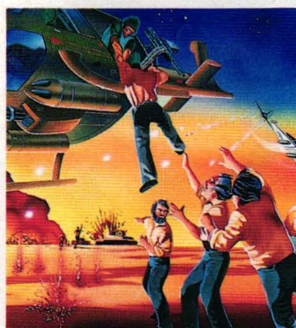
150もの迷路シーンがすごい。君は隠された黄金を求めて走る、走る! 敵の手を逃れ、ハシゴを昇り、ジャンプする。君のオリジナルゲームも作れる、全米No.1ソフト、ロードランナー。





スペアチェンジ
Spare Change™
FM-7・X1シリーズ
テープ版 ¥4,800 フロッピィ版 ¥5,800

こいつは異変、大変だ。ゲームマシンからおかしなザークたちが飛びだして君のカジノを荒らし始めたぞ。君はあらゆるトリックを使って大切なカジノを守らなくてはならない! ゲームの難易度を自由に変えられるオモシロゲーム、スペアチェンジ。



チョップリフター
CHOPLIFTER!™
FM-7・X1シリーズ
テープ版 ¥4,800 フロッピィ版 ¥5,800

64人の捕虜全員を救出せよ――君に緊急指令が下された。君は最新鋭ジェットヘリ"チョップリフター"を操り戦火に包まれた砂の帝国クリゴンへと向う。陸から空から激しい敵の攻撃。0.1秒を争う決死の救出作戦。君は空のヒーローになれるか。

このアメリカはおいしい。

FROM U.S.A. **MSX** シリーズ/お手軽デリシャス・ソフト

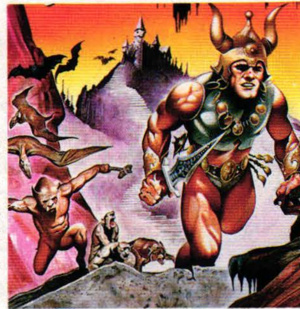
ラビアンのアルバイト
Rabbian
MSX
テープ版 ¥3,800

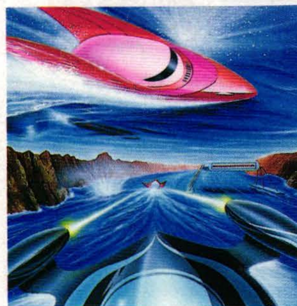
ラビアンは働き者。オジャマトリオの嫌がらせを避けながら、6つの荷物を懸命に運ぶ。ハシゴを伝い、荷物を押して、水路を走る船上にうまくのせるんだ。知恵をしぼって、さあ君はいくつの荷物をのせられるかな?



ビジゴス
Visi Goth
MSX
テープ版 ¥3,800

魔のトライアングル海域を航海していた君は、時間のひずみに巻き込まれ、中世にタイムスリップしてしまった。しかもそこは吸血鬼ビジゴスが棲む古城。果たして君はビジゴスを倒し、無事この世界へ戻ってこれるだろうか。





リバーチェイス
RIVER CHASE
MSX
テープ版 ¥3,800

水上警察官の君は、ギャングに追われ、狭い運河をひたすら逃げる。障害物を避け、敵のミサイルをかわし、チャンスとみたら水雷をまいて敵を撃沈! 1人でも2人でも遊べる過激ゲームだ。

頭も指も熱くなる。
EXCITING PACK
エキサイティングパック



¥6,800 (MSX 3本セット)

ALIEN BOUNCE
エイリアン・バウンス
CUBY
キュービィ
HYPER BLUST
ハイパー・ブラスト

Soft Pro International
ソフトプロ株式会社・ソフトプロインターナショナル事業部
〒530 大阪市北区西天満6-7-2 梅新東ビル5F TEL.06(363)1221

STRATFORD COMPUTER CENTER CORPORATION

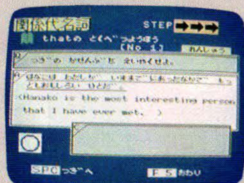
MSX

どんな難問も、ぼくらの好奇心には、かなわない。



どんな発明や発見も最初は、「何だろうな」から始まったはず。
勉強も、好奇心を味方につければ
素敵な冒険に変わる。だから、
君たちの好奇心を思いっきり刺激する、
ストラットフォードの学習ソフト。
明日から「勉強」のイメージ、変わるぞ。

ストラットフォードMSX用教育ソフトは、幼児から高校受験まで11タイトル39作品。グラフィックやサウンド機能をいかした、楽しく学べるものばかり。文部省の学習指導要領に準拠していますから、どんな教科書にも対応し、予習・復習から実力養成まで幅広く活用できます。





■中学必修英語

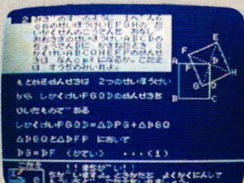
中学1年～3年〔各学年別〕

監修：家庭教師センター学習館

中学校の各学年で習得すべき「英単語」「英文法」「英作文」のすべてを、3本のカセットテープに収録。MSXの機能をいかしたプログラムで、英語が苦手な生徒でも楽しく学習できます。年間の英語学習に活用できるソフトです。

カセットテープ3本＋取扱い説明書

定価 10,800円





■中学徹底数学

中学1年～3年〔各学年別〕

監修：埼玉大学教育学部教授 菊地兵一　亜細亜大学教養部教授 植竹恒男

数学のすべてを、単元別に基礎・水準・最高水準の3つのレベルで構成。基礎力の養成から受験まで、幅広い学習に対応します。解法の説明に重点をおいた「練習問題」で予習・復習も完全カバー。「テスト」で実践力を養います。

カセット版　カセットテープ3本＋取扱い説明書

定価 9,800円（各学年 Part I・II別）

ディスク版　3.5インチディスク1枚＋取扱い説明書

定価 18,800円





■中学必修英単語

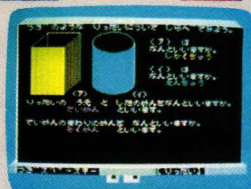
中学1年～3年〔各学年別〕

監修：家庭教師センター学習館

「テスト」と「検索」から構成される、英単語の学習プログラム。単語学習が英語の基本。英語が苦手な生徒でも、楽しく英単語をマスターできます。

カセットテープ1本＋取扱い説明書

定価 3,800円





■楽しい算数

小学1年～6年〔各上・下巻別（小学1年のみ1巻）〕

監修：家庭教師センター学習館

算数の勉強ははじめが大切。わからなければ何度でも前に戻って教えてくれるのがパソコン家庭教師です。小学校の各学年で学ぶ内容はすべて収録。算数嫌いの生徒でも楽しく学べるソフトです。

カセットテープ1本＋取扱い説明書

定価 3,800円

上記ソフトウェアをご利用いただく場合は、RAM32K以上が必要です。

ストラットフォード・コンピューターセンター株式会社　〒336 埼玉県浦和市南浦和2-36-15 ☎0488(85)5222(代表)

●通信販売をご利用なさる場合は、プログラム名・機種・住所・氏名・生年月日・職業・電話番号を明記の上、右の購入申込み券を同封して、現金書留で上記ストラットフォード・コンピューターセンター株式会社通信販売BM係までご注文ください。郵送料は不要です。
●当社ソフトウェア総合カタログをご希望の方は、住所・氏名・生年月日・ご使用機種・職業・電話番号を明記の上、右の資料請求券と200円分の切手を同封して、上記ストラットフォード・コンピューターセンター株式会社カタログBM係までご請求ください。

資料請求券 CAI BM ⑧

購入申し込み券 CAI BM ⑧

サラダの国のトマト姫

ときめきのファンタジック・アドベンチャー

MSXのみなさま、お待たせしました。

通称「サラトマ」こと「サラダの国のトマト姫」が、遂にMSXでも楽しめることになりました。140枚を越えるピクチャーがすごい。あのトマト姫が可愛い。などなど、評判は聞いてのとおり。MSXを持っている人なら、これは絶対に見逃せないニュースです。

(このゲームは、RAM容量32K以上のMSXでご使用ください。)

ストーリーは、ハラハラドキドキものなのだ。

重い年貢をとりたてて国民を苦しめるカボチャ大王。彼に捕えられた反乱軍のリーダー、トマト姫。さて、絶体絶命のピンチの最中にさっそうと現れたキュウリ戦士は、トマト姫を無事救出できるか。反乱軍を勝利に導けるか。

その他適応機種

	X1-D	X-1シリーズ	FM-7	PC-8001/MKII	PC-6001/MKII	PC-8801/MKII	PC-9801/F	MZ-1500	価格
T		●	●	●	●	●			¥4,800
FD	●(3″)		●(5″)			●(5″)	●(5″)		¥6,800
QD								●	¥5,800



HUDSON GROUP
HUDSON SOFT®

本社・ハドソン札幌/〒062 札幌市豊平区平岸3条5丁目4番17号
コロナード平岸II201 PHONE:011-821-1538
営業所・東北・金沢・東京・名古屋・大阪・岡山・広島・福岡・鹿児島・沖縄

Jet Set Willy

ミステリー65冊分の面白さ。
アクション・アドベンチャー、
ジェット セット ウィリー。

Items collected 00 Time 07

Items collected 06 Time 07

© 1983 BY SOFTWARE PROJECTS LTD. PUBLISHED BY HUDSON SOFT CO., LTD.

日本に初上陸〈ジェット セット ウィリー〉が、なんとBEE CARD®で登場。

悲鳴を上げるほどの難しさ! 楽しさ! ヨーロッパで大人気のパソコンゲーム〈ジェット セット ウィリー〉が、なんとハドソンのカードソフトBEE CARDで登場した。60の部屋とヨットハーバーのある大豪邸を舞台にした65の画面が、1枚のカードに入ってるなんて。これは、もう恐怖だ。

●ジェット セットは、社交界の連中って意味なんだ。幸福にも洞窟から宝物を掘りあて、一躍大富豪の仲間入りをした炭鉱夫ウィリー。彼は毎夜毎夜何百人も客を招きパーティを開くため、豪邸中ワイングラスやワインボトルが散乱。とうとう召使マリアが怒り出し、ウィリーがこれらを全部片付けないと眠らせないと宣言した。ところが、60の部屋とヨットハーバーを持つこの邸宅はいわくつきのもの。以前、オーナーが実験室で消息を絶っているため、恐いオバケがいっぱいいるのだ。果して、ウィリーは無事グラスやボトルを片付け、ベッドに入れるだろうか。



©M.P.I.・HUDSON

BC-M3
ジェット セット ウィリー
適応機種 MSX
(その他機種用もぞくぞく開発中)
4,800円 BEE PACK 価格 980円

•

BC-M1 野球狂
人気の野球狂も、
BEE CARD®で好評発売中。

カシオ社製PV-7では使えません。



ハドソンサマープレゼント

9月15日消印有効

BEE CARD野球狂またはジェット セット ウィリーに同封されたユーザーアンケートにお答えください。抽選でビッグなプレゼントが当たります。

A賞 ハドソンウォッチ 5名
B賞 ハドソンTシャツ 100名
C賞 ハドソンオリジナル ゴールデンカセット 500名
D賞 ハチ助シール 2,000名





HUDSON GROUP
HUDSON SOFT®

本社・ハドソン札幌／〒062 札幌市豊平区平岸3条5丁目4番17号
コロナード平岸II201 PHONE：011-821-1538
営業所・東北・金沢・東京・名古屋・大阪・岡山・広島・福岡・鹿児島・沖縄



コンピュータの暴走、次々と襲いかかるパニック

ギャグアドベンチャーの奇才・竹中コンビの第3弾！
名古屋(デゼニワールド)は、埼玉(デゼニランド)を超える





名古屋の生んだ ニューヒーロー・デゼニマン 初登場!!

名古屋の名所は、もう“シャチホコ”にあらず。米国フロリダから、直輸入の巨大遊園地「デゼニワールド」の時代なのだ。

ところが、この遊園地を集中コントロールする人工知能コンピュータ”HAL 3”「ハルミちゃん」が大混乱。そこへ名古屋が生んだニューヒーロー・デゼニマンが登場し、名古屋の新名所「デゼニワールド」を救うのだ。

しかし、大パニックに陥った「デゼニワールド」は、もはや崩壊寸前。悪戦苦闘の連続で、これはもう終わりのないネバーエンディングストーリーとなること必至。

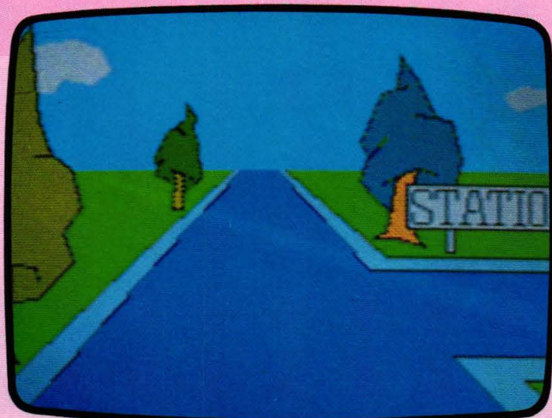


デゼニワールド

DEZENI WORLD

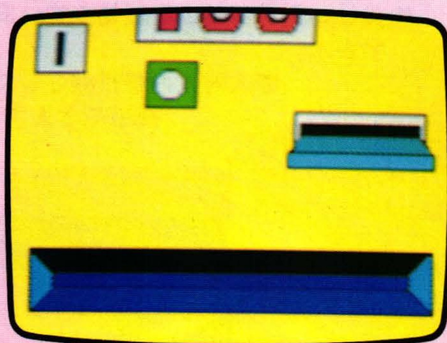
デゼニワールド

か!?









HUDSON GROUP
HUDSON SOFT®
本社・ハドソン札幌/〒062 札幌市豊平区平岸3条5丁目4番17号
コロナード平岸II201 PHONE:011-821-1538
営業所・東北・金沢・東京・名古屋・大阪・岡山・広島・福岡・鹿児島・沖縄
●ハドソン東京の住所が変わりました。
新住所 〒162 東京都新宿区市谷田町3-1-1 ハドソンビル



- 米国フロリダの「デゼニワールド」完全取材
- サウンドトラックカセット付き
- リアリティ抜群のギャグアドベンチャー
- 対応機種
  PC-8801mkII、X1turbo
  FM-7、(FD版 6,800円)
- 発売
  近日、パソコンショップ、デパートにて初公開!!

〈カラー作品〉
ヘクターフィルム＝竹・中プロダクション作品
本年度ギャグデミー賞
〈最優秀編集賞〉〈最優秀作曲賞〉〈最優秀録音賞〉〈最優秀音響効果賞〉
4部門受賞

竹・中プロダクション作品 HUDSON GROUP HUDSON SOFT® 配給 DOKKIRI SYSTEM IN SELECTED GAMES

マンネリワンパターンの将棋ソフトは死んだ。

将棋である。

●まったく新しい思考ルーチンの開発により、強さ・スピード共に大幅アップ。(プログラムはアセンブリ語)
●自由に定石を登録できる。(5FD)
●マイコンが人間の指す手を覚えてあなたに合った思考ルーチンに成長していきます。(5FD)
●実際の将棋ルールを忠実にシミュレートしています。
●美しいグラフィックと見やすい漢字表示。
●人対人の将棋盤として使用できます。

当社HP将を遥かに超えた

棋太平(きたへい)

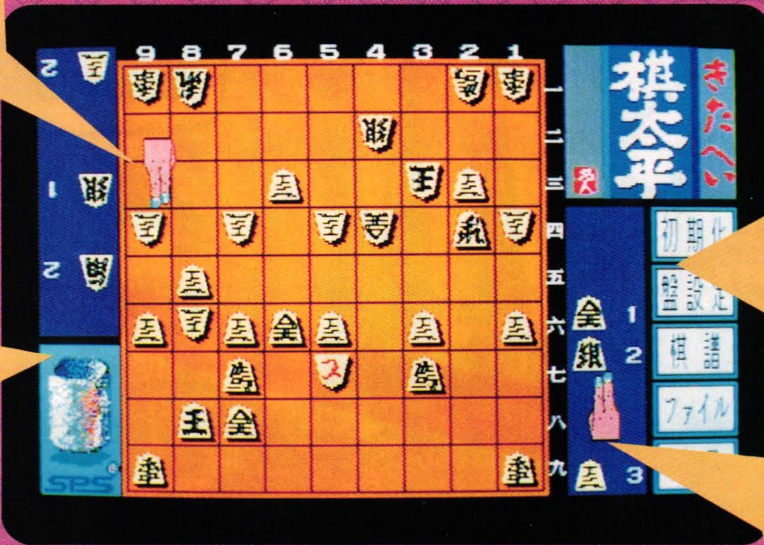
新発売!

マウスが使える!!(純正品)

(テープ:7月中旬 5FD:8月中旬)

8ビット機の限界に挑戦!!

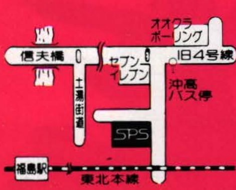
コンピュータ側もハンドカーソルを使ってビシバシ打って来ます。機械相手の冷いふんいきはなくなりました。



ま、お茶でもど〜ぞ。

見易い漢字表示のアイコン。ファンクションキーに対応しています。

このハンドカーソルが、あなたの「手」です。ジョイスティック・マウスも使えます。



㈱マイコンハウス
SPS
〒960 福島市太平寺字町ノ内5-3☎(0245)45-5777
FAX(0245)45-1804(GII,GIII)

対応機種
PC-8801/mkII/SR, X1, turbo
MZ-2200/2000 (X−1D用は製造しておりません)

5FD¥6,500 カセット¥4,500

フロッピーディスクドライブ・データレコーダー・マウスは純正品をお使い下さい。

お求めはお近くの有名マイコンショップで。通販希望の方は使用機種名明記の上現金書留でお願いします。(送料サービス)

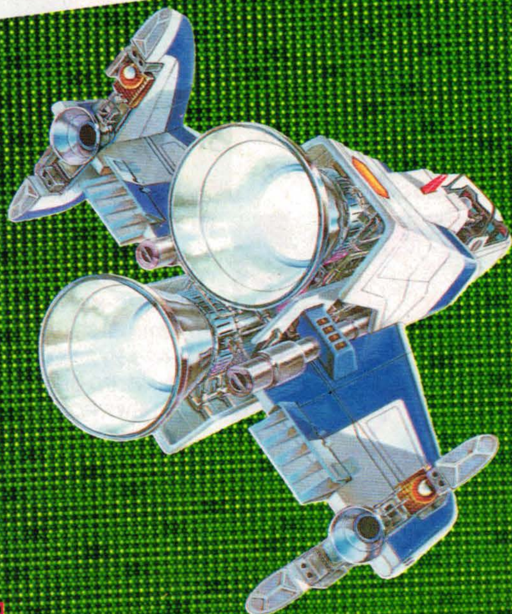
パートナーショップ
キャリーラボ

ゼビウス (XEVIOUS)

PC-9801シリーズ
近日発売予定
PC-8801mkII SR
開発中

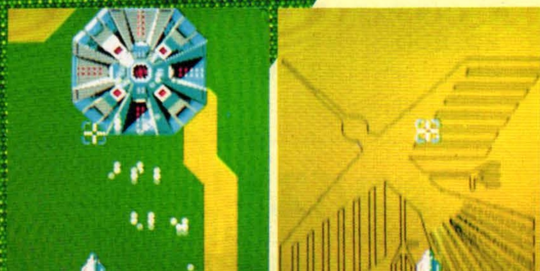
PC-9801/E/F/M

□ 5インチディスク版(2D、2DD)…… ¥6,800
□ 5インチディスク版(2HD)………… ¥7,800





ビッグタイトルゲーム「ゼビウス」を君のディスプレイに再現!!
フル画面・フルキャラクターそして感動興奮・神秘を完全プログラム化。
ハードの限界に挑戦した自信作です。
※PC-9801版ではあの浮遊要塞アンドアジェネシスが実際に浮遊します。



※この画面はPC-9801版です。

(株)ナムコ

PAC-LAND パックランド

7月下旬 新発売予定

迷子の妖精(フェアリー)を帽子の中に入れて冒険旅行に出発!

透明パックマン、スペシャルパックマン、ラッキーパックマン、空飛ぶ魔法の靴などなど不思議なことが当り前のファンタジーワールド。



PC-8001mkIISR

テープ版(2本組) ¥4,800

エニックスがPC-8001mkII SRのハードの限界にチャレンジした自信作!キャラクターのオリジナルそのものの動きとFM音源を使った軽快なミュージックはかならずキミを満足させる。



(株)ナムコ

●ゲームプロデューサー(正社員)募集●

職種:ゲーム作家と共に、エニックスソフトを企画・開発する仕事です。
資格:パソコン経験者、年令・28才位迄　給与:当社規定により優遇
応募:電話連絡の上、履歴書持参、ご来社下さい。
TEL 03-366-4345　担当・千田

販売元 株式会社 小西六エニックス
発行元 株式会社 エニックス
〒160 東京都新宿区西新宿7丁目1番8号 TEL:03-366-4345

空前絶後

人工知能をかねそなえた
コンピュータ史上最強の将棋

森田和郎の将棋

人工知能型
思考ルーチンと
かつてない豊富な
機能を備えた
本格将棋ソフト。
圧倒的強さで
市販将棋ソフトを
一蹴
二枚落ちでも楽勝。

森田和郎

代表作にベストセラー作品『アルフォス』『森田のバトルフィールド』そして『オセロゲーム』等がある。
ソフト企画・制作会社、ランダムハウスの代表者をつとめるかたわら雑誌・新聞等にコンピュータ関連の記事を多数寄稿。
将棋5段、囲碁3段、オセロ2段

★腕自慢の人はもちろん
初心者の学習にも最適なソフトです★

- 対局の棋譜や定跡を保存(セーブ)でき、後日、再現(ロード)することができます。名人戦などの対局を保存・再現することにより、プロ棋士の将棋を研究・観戦することができます。
- コンピュータにあなたの定跡を覚えこませるコンストラクション付。あなただけの将棋ソフトをつくることができます。
- 詰将棋をコンピュータが解きます。新聞・雑誌等どんな詰将棋でも短時間で解いてくれます。
- 対局中の棋譜・盤面の駒組のコピーをプリンターに出力できます。
- RS232Cを用いた通信機能により、電話での遠隔地対局も楽しめます。
- マウス使用可

■PC-9801/E/F/M
◙5インチディスク版
2D、2DD……￥8,700
2HD……………￥9,800

©ランダムハウス

ウイングマン

ヒーローコミック アドベンチャー

MSX 移植進行中

PC-6001mkII/SR
PC-6601/SR
好評発売中

●プロローグ●
キータクラーとの熾烈な闘いで紛失してしまったドリムノート。この物語は、君がウイングマンこと広野健太になり美紅ちゃんとアオイさんと共にドリムノートを捜すところから始まる。

少年ジャンプから飛び出したビッグヒーロー

作者 TAM TAM
© 集英社 桂 正和

★ニュータイプマルチ画面★
指先カーソルで何でも見れる。女の子の胸ばかり見てもドリムノートは、見つからないぞ。
★リアクション豊富な対話型アドベンチャー★
君の探究心(?)を見すかしたようなリアクションには、思わずドキッとしてしまう。
★戦闘モード付親切設計★
突然キータクラー出現。リアルタイムでキータクラーと闘うことができる。

PC-6001mkIIを使って撮影したものです

■〔テープ版(2本組)〕FM-7シリーズ、シャープX1シリーズ、PC-6001mkII、PC-6001mkIISR、PC-6601、PC-6601SR、PC-8801、PC-8801mkII、PC-8801mkIISR……………￥4,800
■〔5インチディスク版〕PC-8801、PC-8801mkII、PC-8801mkIISR、FM-7FM-NEW7、PC-9801、PC-9801E、PC-9801F(2D、2DD)…￥5,800

TOKYO

ナンパストリート

人工知能型シミュレーションゲーム
パソコン界に新分野開拓!!
このリアルなかけひきが君をプレイボーイにする

これが噂のナンパ少女隊
♥ねえキミ達、私達とデートしない?
私達って本物の女の子より女の子っぽいわよ♥

♥デートの約束のないヤツは
有り金もってナンパへGO♥

PC-9801シリーズ
移植中

♥タッチはまだ早い! 会話で彼女の気持をつかむのが先決。♥

♥よくぞここまできた。
ファイト、ファイト♥

♥ムフッ、この先のシーンが楽しみなのだ。ハナ血ブーッしちゃうぞ♥

シャープX1シリーズ
7月下旬発売予定
PC-8801シリーズ
好評発売中

■〔5インチディスク版〕PC-8801mkIISR、PC-8801mkII、PC-8801、FM-7、FM-NEW7…………………￥6,400
■〔テープ版(2本組)〕PC-8801mkIISR、PC-8801mkII、PC-8801、FM-7全シリーズ
シャープX1全シリーズ￥4,800

★限りなく人工知能に近づいた女の子の豊富なリアクション★
女性心理学文献と作者の実体験から割り出した女性心理をプログラム化した画期的なシミュレーションゲーム。
★ナンパのノウハウを完全シミュレート★
★特定の女の子とデートできるデートモード付★
君のデートしたい女の子のデータを入力すれば、その女の子と実際のデートを楽しめる。
★便利なプレイボーイ日記付★ ★読みやすいひらがな表示★
「これは愛のロールプレイングです」作者 関野ひかる・談

ワールドゴルフ

エニックスオープントーナメントゴルフ

君はエニックスオープンの覇者となれるか!?

トッププロ30人とのスリリングなトーナメントゴルフ

■〔5インチディスク版〕PC-8801mkIISR、PC-8801mkII、PC8801……￥5,800
■〔テープ版(2本組)〕PC-8801mkIISR、PC-8801mkII、PC-8801……￥4,800

- トッププロ30人とのトーナメント方式採用。各プロの成績が、1ホールごとに表示され、キミの順位はすぐにわかる。18ホール終了後ベスト10以内に入れば、コースの会員として認められエキストラホール(9ホール)の使用許可がおりる。
- ゴルフコースの微妙なアンジュレーション(凸凹)を完全シミュレート。
- ボールの弾道もリアルそのもの。トップスピン、バックスピン、フック、スライス等、自由自在。
- 美しいグラフィックで描く世界の著名ゴルフコース。
- 1人〜3人までのプレイが、可能。

作者……村守将志

FM-7シリーズ
X1シリーズ
移植中!

オリジナルゲーム大募集

あなたの作ったゲームを商品化してみませんか、当社では月例フレッシュ・エニックス賞を設け、適切なアドバイスをおこない作者の氏名で商品化しております。

●応募方法 カセット、ディスク、説明書に住所、氏名、年令、電話番号、使用機種を明記して下さい。
●送り先 〒160 東京都新宿区西新宿7-1-8 ㈱エニックス 第5回 フレッシュ・エニックス賞係

発表 第3回 フレッシュエニックス賞

入選 該当作品なし
佳作 該当作品なし

応募総数38作

〔総評〕既成作品のマネが目立ち、あっと思うような作品は皆無であった。シナリオ段階でじっくりゲーム構成を練り、プレイヤーを夢中にさせるゲーム作りを心がけて欲しい。君らの奮気を待つ!!

MSX 近日発売

軽井沢誘拐案内

ロマンチックミステリーアドベンチャー

堀井雄二が華麗に放つ
ロマンチック・ミステリー・ツアー

春、あじさいの咲く頃。夏は多くの人々でにぎわう、ここ軽井沢も今はどこか淋しげ。君は、恋人・久美子の別荘で楽しいひと時を過ごしていた。しかし、久美子の妹・なぎさが、いつまでたっても戻って来ない。「まさか誘拐…!?」と、その時。電話のベルが鳴った……。

★総画数約100枚＋600のスクロールマップが3エリア★

クミコ「なぎさ、きのうこなかった?」
ヨウコ「きさたのはこっちよ。さいきんぜんぜんこなくて…。」

●なぎさのカラー写真付●
(この写真がゲームの後半で重要なてがかりとなります)

FM-7シリーズ7月下旬発売
PC-6001mk/SR、PC-6601/SR移植中

■〔5インチディスク版〕FM-7、FM-NEW7、PC-8801mk IISR、PC-8801mk II、PC-8801……¥5,800
■〔テープ版(2本組)〕FM-7全シリーズ、PC-8801mk IISR、PC-8801mk II、PC-8801……¥4,800

★コマンドはとっても楽なワンキー入力★
★臨場感あふれるスクロール移動★
★親切な『スイリ』コマンド付★
★超高速グラフィックルーチンで快適なゲーム進行★
★読みやすい、ひらがな・カタカナ混合文★
★主人公の名前はキミだ!★

エルドラド伝奇

槙村アドベンチャー

巨編4章構成(ディスク2枚組・カセット2本組)
驚異のビッグアドベンチャー

●アキラを殺したのは誰だ!?
●ホシコを誘拐した目的は!?
●僕はアキラの残したテープをてがかりに秘境エルドラドへと向った。

■〔テープ版(2本組)〕FM-7全シリーズ、PC-8801、PC-8801mk II、PC-8801mk II SR……¥4,800
■〔5インチディスク版(2枚組)1ドライブ使用可〕FM-7、FM-NEW-7、PC-8801、PC-8801mk II、PC-8801mk II SR、PC-9801/E/F(2D、2DD) ¥7,800

●驚異!100色の中間色を使用。だからこんなに美しい!
●炸裂する抜群のサウンド!
雷鳴・小鳥のさえずり・獣の鳴き声・飛行音等々随所にちりばめられた音響効果。臨場感あふれるゲームが楽しめます。
●構想2年!本格的冒険推理小説
プロの漫画家がパソコンユーザーの為に書き下したオリジナルシナリオ

作者…槙村ただし

ザース

本格サスペンスアドベンチャー

人類愛をテーマに繰り広げられる
SFサスペンスアニメ不朽の名作

地球の平和
ミリカの願いは

■〔テープ版〕FM-7全シリーズ……¥3,800
■〔5インチディスク版〕PC-8801、PC-8801mk II、PC-8801mk II SR、PC-9801、PC-9801E、PC-9801F、FM-7、FM-NEW7……¥5,800

再びの世界破滅を防ぐには、狂ったオリオンを敵の手から奪還することが必要だ。宇宙科学者ザース達は、月にあるオリオン基地へと向った。オリオンの秘密とは?敵の策略と解明すべき難問の数々。息詰まる興奮と意外な展開。

作者…スタジオ・ジャンドラ

ドアドアmk II

ファンタジー思考型反射ゲーム

ゲーム史上に残る
不滅のロングセラー

任天堂 ファミリーコンピュータTM版、完成!タイトル「ドアドア」で7月下旬新発売

頭をつかってエイリアンをドアの中にとじこめろ!名作ドアドアをさらにパワーアップ。強敵オタピョンも仲間入りしておもしろさ100点満点!
※ファミリーコンピュータは任天堂の商標です。

MSX ROM……¥4,800
■〔5インチディスク版〕PC-8801mk II SR……¥5,800
■〔テープ版〕A面★PC-6001mk II/SR、PC-6601/SR(50面＋50面) B面★PC-6001 <32k>(20面＋20面) ¥3,800
■〔クイックディスク版〕MZ-1500(100面)……¥3,800
※PC-6001mk II SR、PC-6601 SRをお使いの方は、かならずパッケージの使用機種欄を確認して下さい。

MSX版 好評発売中!
PC-8801mk IISRも7月下旬発売だよ。

FM-7シリーズ 近日発売

作者…中村光一

暗黒城

スペース ファンタジー アドベンチャー

460画面の巨編アドベンチャー

■〔5インチディスク版〕PC-8801mk IISR、PC-8801mk II、PC-8801……¥5,300
■〔テープ版〕FM-7全シリーズ・シャープX1シリーズ ¥3,800

超高速グラフィックで展開する壮大な宇宙創造紀のスペースアドベンチャー!登場人物との会話はユーモアいっぱい君は新世界の創造主となれるか!?

作者…山口祐平©ランダム ハウス

ファランクス

FHARANX

ヒーロー ファンタジー ロールプレイング

本格ロールプレイングゲームの決定版

MSX カセットテープ(RAM32K以上) ¥3,800

紀元前400年代末期、平和な島ソナにバンパイヤの魔の手がのびる。アテネから派遣された3人の勇者と、バンパイヤそしてドラゴンとの激しい死闘が……。洗練されたゲーム構成と意外なストーリー展開。キミはソナの平和をとりもどせるか!?

作者…富永和紀

ポートピア連続殺人事件

本格サスペンスアドベンチャー

堀井雄二アドベンチャーの原点

MSX カセットテープ(RAM32K以上) ¥3,800

■〔テープ版〕FM-7全シリーズ、PC-8801、PC-8801mk II、PC-8801mk II SR、PC-8001mk II、シャープX1シリーズ、PC-6001<32k>、PC-6001mk II、PC-6001mk II SR、PC-6601、PC-6601SR……¥3,600

ラストの意外などんでん返しにドキッ!

作者…堀井雄二

ザクサス

スクロール型 リアルアクションゲーム

PC 8001の限界を越えた超スピードスクロール

■〔テープ版〕PC-8001<32K>、PC-8001mk II、PC-8001mk IISR、PC-8801、PC-8801mk II、PC-8801mk IISR……¥3,800

ロールプレイング的要素を含んだスカイアクションゲーム。敵サイボーグ戦士の動きはリアリティ抜群。

作者…宮田康宏

※MSXマークはマイクロソフト社の商標です。

●移植アルバイト大募集●

MSX・FM-7シリーズ・PC-8801シリーズ・シャープX1シリーズ・PC-9801シリーズに当社商品を移植できる方のご応募をお待ちしております。詳細事項等のお問い合せは、エニックス技術部迄
TEL:03-366-4296 担当 望月

販売元 株式会社 小西六エニックス
発行元 株式会社 エニックス

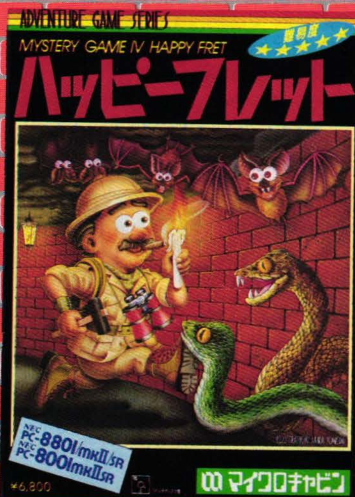
〒160 東京都新宿区西新宿7丁目1番8号 TEL:03-366-4345

アドベンチャーゲームファンの君に贈る
リアルベンチャー・ショーティーズ!!

ミステリーゲーム Ⅳ

ハッピーフレット

すべてのテクニックを使わなければ この謎は解けない。



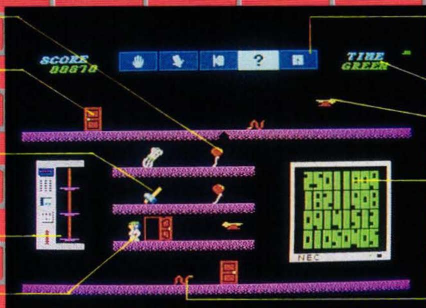
風船
ふれると死んでしまうよ！

ドア
ドアにより
すべての面が
つながっている

道具
まず、取るとどこで使うかが
問題だ。

エレベーター
これに乗らなければ、下へは
行けない。タイミングをつかめ

主人公 ハッピーフレット



セーブ
ゲームを途中でやめる時は、
このキーを押すだけ。

タイムにも注意

鳥
ふれると死んでしまうよ！

暗号
いくつかの場所には、
暗号が、用意されている。
これを解かなければ、
解決につながらない。

ヘビ
ふれると死んでしまうよ！

なぜ、アドベンチャーゲームといわれるか？→状況判断と工夫が、必要だ。

 物を取る
 物を使う
 ドアを開ける





ハッピーフレットは、ティンターデルの城壁を見上げたまま足を止めた…。ティンターデル城には、伝説の支配者マーク王の莫大な財宝が、隠されていると言い伝えられ、過去、何人もの探険家達が財宝探索にいどんでいったが、誰一人として戻ったものは、いなかった…。

城内は、想像を絶する空間(ステージ)で形成され、勇気と判断力がなければ、とうてい進めそうもない。シーンはリアルタイムに進行し、湖を渡り、谷を越え、50以上もの難関へとさしかかるのだが、そこに刻まれた文字は何を予告するのか？

新発売
PC-8001mkIISR/
8801/mkII/mkIISR
5FD ¥6,800

※PC-8001/mkIIでは使用できません。

は〜りぃ ふぉっくす

X-1シリーズ新発売

ストーリーのほのぼのさとシャープな
コンピュータ・グラフィックスがドッキング！



北の国から愛をこめて届けられた新しいアドベンチャーゲーム「は〜りぃふぉっくす」！それは、マイクロキャビンがすべてのゲームファンに捧げる、アニメティック・アドベンチャーゲームです。

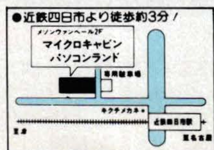
第1回のアドベンチャーゲームコンテストで、ストーリ部門の受賞に輝いたこのゲームは、浦田利男君のストーリーにマイクロキャビンのスタッフが脚色を加えたユニークなゲーム。 広い年令層に楽しんでいただけます。

新発売	X1シリーズ	カセット版	¥4,200
新発売	X1シリーズ	5FD版	¥7,800
新発売	PC-9801U2	3.5FD(2DD)版	¥7,800
	PC-6601MK2/SR	カセット版	¥4,200
	PC-6601SR	3.5FD版	¥7,800
	PC-8801/MK2SR	5FD版	¥7,800
	PC-9801M2	5FD(2HD)版	¥7,800



マイクロキャビン

株式会社 マイクロキャビン
〒510 三重県四日市市鵜の森1-2-15
メゾンヴァンベール2F TEL.0593(51)6482



●現金書留でご注文の場合は、商品名、機種名を明記の上、お送りください。マイクロキャビン特製のステッカーをプレゼントします。(送料サービス)

※各社パソコンソフト発売中！

禁断のゲームソフトはクオリティーがいのち

COMPTIQ

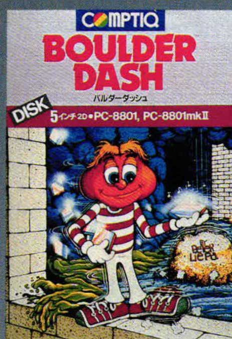
驚き。大人からのレターが多い。

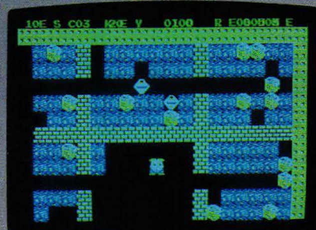
本家はアメリカ。移植ライセンス料に約3億円の大金が動いたという伝説的なゲームが、このバルダーダッシュ。折り紙つきの面白さに日本の大人たちが目ざめてしまった…そんな事実が、ハガキの文面から読みとれます。子供たちの楽しみを奪うのではなく、一緒に分かちあう。そんな土俵がバルダーダッシュを介してできたということは、慶賀の至りであります。一見、単純そうな世界でありながら、ゲームをする人の数だけテクニックがある。この奥行きの深さがアダルトにも受ける要素を秘めているようです。未体験のかたは、主人公ロックフォードになったつもりでダイヤを採りに来ませんか?

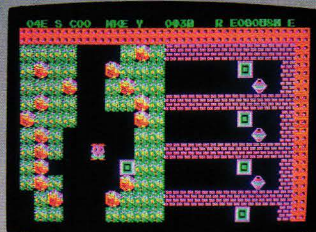
From U.S.A.

バルダーダッシュ

BOULDER DASH





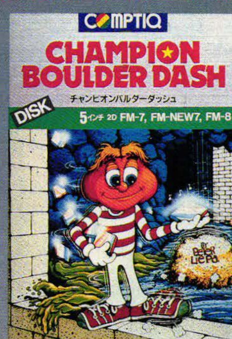


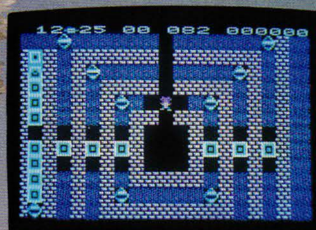


From U.S.A.

チャンピオン
バルダーダッシュ

CHAMPION BOULDER DASH







チャンピオン
バルダーダッシュ
MSX版
ついに完成!
7月20日発売予定

適応機種	PC-8801 mkII/mkIISR	PC-9801 E/F	FM-7 NEW 7	FM-77	FM-8	X1/X1C X1 TURBO	S1	MSX
バルダーダッシュ	5"DISK, TAPE	5"DISK (2D), 5"DISK (2DD)	5"DISK, TAPE	3.5"DISK	5"DISK		5"DISK (2D), 5"DISK (2HD), TAPE	
チャンピオンバルダーダッシュ	5"DISK, TAPE		5"DISK, TAPE	3.5"DISK	5"DISK	5"DISK, TAPE		ROM

5"DISK:¥6,800(PC98版 :¥7,200/S1版2HD:¥7,800)　TAPE:¥4,800　3.5"DISK:¥6,800　ROM:¥5,900

株式会社コンプティーク
〒102東京都千代田区隼町3-19清水ビル4F
電話=(03)234-8041

*通信販売をご希望のかたは、商品名、機種名をご明記のうえ料金を現金書留で上記までお送りください(送料サービス)。

オリジナル
発表から2年
新技術と
アイディアを投入
したMSX版
スペースアドベンチャー
ここに完成!

ストーリーはオリジナル版原作を越えた!

MSX
(32K以上)

スターアーサー伝説 I 惑星メフィウス

カセットテープ3本組 ¥4,800
発売中

- フルカラー50画面以上のグラフィックス
- 一画面一秒以下の高速描画
- 登場キャラクター多数
- カーソルによる目的特指定
- その他、新技術とアイディアを結集
- 従来通り、ヒント集申し込みカード付属

※注 ハイドライド惑星メフィウスとも MSX では、32K以上のRAM容量が必要です。
MSX MSX 2マークは、マイクロソフト社の登録商標です。

ピクセル2 8月発売

MSX 2用ソフト開発の為に制作された、高性能グラフィック開発用ツール。MSX 2用ハイドライドの開発にも使用された「ピクセル2」は3つの高性能エディターによって構成されています。

1) MSX 2の機能をフルに活用した高性能フルグラフィックエディター。
2) 16×16ドットの大きさのスプライト30個を自由自在にエディットでき、スプライト複数枚重ね合せてのエディットも可能にしたスプライトエディター。
3) 8×8又は16×16の大きさのグラフィックパターンを自由自在にエディットできるパターンエディター。

VRAM128KbMSX 2マシーンには256×212ドット、256色表示モード(SCREEN 8)に対応。VRAM64KbMSX 2標準機ではSCREEN5に対応します。
マウス・トラックボールでも使用可能です。
MSX 2 3.5" 1DD版 ¥6,800

T&E SOFT ユーザーズクラブ会員募集中

特典
①T&E SOFTユーザーズクラブ会員証の発行
②T&Eマガジンの無料送付(年4回)
③T&Eソフトカタログの無料送付(年2-3回)
④新製品情報などを満載、T&E PRESS(新聞)を隔月発行
⑤オリジナルグッズ(Tシャツ等)の割引き販売。
⑥会員の中から抽選で、新製品のモニターになっていただきます。
⑦その他会員だけの楽しい特典を企画しています。

応募要領
●住所(TEL)●氏名(フリガナを必ず)●年齢(生年月日も記入のこと)●職業(学校名)●所有のパソコン機種名及びシステム(パソコンを持っていない方でも結構です。)を明記のうえ、入会金300円、年会費1,000円を必ず現金書留又は製品に入っています払込票にて下記までお送り下さい。
〒465 名古屋市名東区豊が丘1810番地
株式会社ティー アンド イー ソフト
「T&E SOFTユーザーズクラブ」係

T&EマガジンNo.6 発行中

★X-1、ハイドライドのマップが表紙になってます!

★Z-80マシン語講座(第2回)
★X-1ハイドライドあれこれ(遊び方)
★マスコットキャラクター紹介

Active Role Playing Game

HYDLIDE ハイドライド

(MSXは32k以上RAMが必要です)

ハイドライドの伝説

これは別次元、別空間の美しい妖精の住む王国"フェアリーランド"での物語です。ある日、宮殿の宝石が持ち去られて王国は退廃し、甦った悪魔に王国は滅ぼされ、王家の次女は妖精にされてしまいました。この恐怖と絶望の中、若者がたった一人で怪物達に挑戦していったのです。

ゲームの特徴

■瞬間画面切り替え(X-1は四方向スクロール)■ジョイスティック対応(MSX、X-1、PC-6001mkII)■BGM同時進行■全キャラクターは20種以上！(機種により異なります)■ゲーム途中でのデータセーブ・ロードが可能(MSX、MSX2、FM-7系では、メモリーへのデータ・セーブロードも可能)■下半身が樹木に隠れる高度な重ね合わせ処理■一括ロード、アクセス無し■オールマシン語で滑らかに動くキャラクター■フルグラフィックスの広大なマップなど機能充実 写真は、開発中のため、実際の製品では異なる場合もあります

MSX(32K以上)……テープ版¥4800
FM-7 NEW7 77…テープ版¥4800
FM-7 NEW7 77…3.5FD版¥6800
FM-7 NEW7………5FD版¥6800
PC-6001mkII 6601 SR…テープ版¥4800
PC-6601…………3.5"1D版¥6800
PC-6601SR……3.5"1DD版¥6800
X-1 C turbo……テープ版¥4800
X-1 C turbo………5FD版¥6800
PC-8801 mkII SR…5FD版¥6800

MSX2 7月下旬発売
SCREENモード8対応・
(標準機用プログラムも同時収録)



3-Dゴルフシミュレーション スーパーバージョン

4人同時プレイ可能
画面表示をマシン語で高速化！

PC-8801mkII SR





新発売 FM-16βFD/SD 5"2HD版¥6800 PC-8801mkIISR 5FD版¥6800

PC-6001mkIISR……テープ版¥4000
PC-6601SR………3.5"1DD版¥6800
PC-6001mkII………テープ版¥4000
PC-6601……………3.5"1D版¥6800
PC-9801F……………5"2DD版¥6800
MZ-1500……………QD版¥4000
日立S1……………テープ版¥4000
FM-77……………3.5FD版¥6800
IBM-JX…………3.5"2DD版¥6800







●新開発の高速3D
ピクチャーエディター

画面データを3次元要素で持っていて、画面を3次元回転させたり、背景と背景、背景とキャラクターを自由に組みあわせて描きますので、画面数も前作の2倍以上になっています。(FM-7シリーズ版)

FM-7/NEW7/77 テープ(3本)版¥4800
FM-7/NEW7/77………5FD版¥6800
FM-7/NEW7/77……3.5FD版¥6800
PC-6001mkII/6601/SR テープ(3本)版¥4800
PC-6601……………3.5"1D版¥6800
PC-6601SR………3.5"1DD版¥6800

製造・販売 株式会社ティーアンドイーソフト ☎(052)773-7770
新住所:〒465 名古屋市名東区豊が丘1810番地

T&E SOFT

※通信販売ご希望の方は現金書留で料金と商品名・機種名を明記の上当社宛お送りください(送料サービス・速達希望の方は300円プラス)
★マガジンNo.6ご希望の方は、100円切手2枚(200円分)を同封の上、請求券をお送り下さい(ハガキでの請求はお断りします)
★カタログNo.3ご希望の方は100円切手同封の上、カタログ請求券をお送り下さい(ハガキでの請求はお断りします)

マガジン No.6請求券 ベーマガ8

カタログ No.3請求券 ベーマガ8

アステカ、ドラゴンスレイヤーの、日本ファルコム決死潜入ルポ！

アドベンチャー、RPG(ロールプレイングゲーム)フリークを自他ともにゆるす立川敏男君(高1)が、あの超常現象渦巻くソフトハウス、日本ファルコムに潜入！

アステカ

リアルな画面はビデオ入力と判明！

宮本　ふっふっ、良く来たね。どうだった？アステカは。解けた？

立川　すーんごくおもしろい。もうグラフィックスがリアルで感動してしまう。なにか秘密のテクニックが？

宮本　ビデオカメラで入力したんだ。

立川　わーっ、そうっかー。どうりで。パートナーになるアニーさんはめちゃ美人だし…。あっと、こんなこというとヒントになっちゃう。ヤバイ、ゴメンナサイ。エッチしてるグラフィックスも陰影のグラデーションがすごくいいし。立体的でさ。ノペッとしたロリコンっぽいアニメ調の絵には少々飽きが来てたから興奮しちゃった。

宮本　遺跡の中は？

立川　うん、考証がいいから感心しちゃった。インディ・ジョーンズ風アステカ、マヤの世界ってすてきだ。実在の名前がいろいろ出てくるけど、そうとうのアステカ通ですね、宮本さんは。



あの秘境ファルコムにユーザー代表として潜入ルポを決行している立川君。その顔は恐怖に引きつって…。

僕こと立川君は、中央線は立川駅を下車（出来すぎのようだが本名です）。アドベンチャー風に言えば南口からニシ、ニシ、ミナミ、カトービル、シラベル、カイダン、アガルてな具合。うっ、いたいた。マイコン誌でおなじみのオカルトプログラマー、アステカの作者として知られる宮本恒之。亜流まねっこ数あるなかに全く他の追随を許さないリアルタイムのRPGという金字塔を打ち立てた酔いどれゲームデザイナー、ドラゴンスレイヤーの木屋善夫。まずは、勇気を出してミヤモト、ハナシカケルしてみた。

宮本　オカルトと古代文明にかけてはまかせて欲しい。コンピュータよりも悪魔術、古代文明研究のほうが専門さ。

立川　でも、高速お絵描き処理なんか信じられないくらい速い。中学んときからPC-88(ハチハチ)だから昔のアドベンチャーゲームも知ってるけど、1枚の絵が出るまで何分もかかってた。それが日本ファルコムのデーモンズリングのときも速くておどろいたんだけど、今度はさらに速くなって0.ウン秒だもの、考えられない。

宮本　ま、今日本で1番速いだろうね。魔法のDOS(ドス)を使っているから。



立川　またまた。

宮本　実際は日本ファルコムのチームワーク。ここにはマシン語の詩人と言われる松島さんって人もいてさ。高速描画処理は芸術だってんで、これに捧げつくしちゃってるんだ。

立川　僕もそのDOS(ドス)欲しいよー！発売してくださいよ。初期バージョンでいいから。

宮本　うーん、かんがえてみよう。それよりか日本ファルコムにおいで。やる気あるひとはいつでも募集中だよ。プログラム、シナリオ、イラスト、事務、ショップ販売。アルバイト、社員ともにOKさ。忙しいけどおもしろいから。これは働いている本人がいうんだから間違いない。



FMユーザー待望の7/77用アステカも出荷開始。

アステカⅡも出るのだぞ!

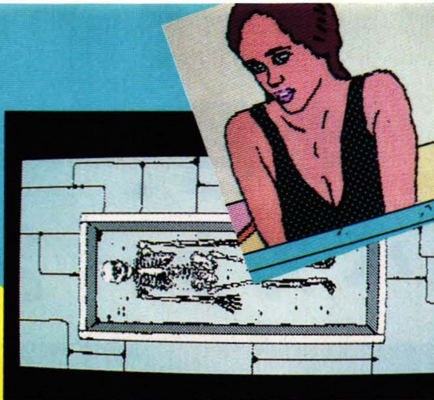
立川　たぶん今、アステカの上がりに近いと思うんだ。遺跡の中からお目当てのナニは取れたし、後は出れればいいんだけれど……ジープがミソ？

宮本　ジープの××××の裏を×るんだ。おっと、口がすべってしまった。登録カードを送ったらヒントブックを送ってあげるシステムになっているんだぞ。しっかりそれを見て解きなさい。

立川　はーい。分かりました。やっぱ全然マッピングしなかったしね。甘えすぎちゃったのかな。マルチウィンドウになっているから前の画面がわかるし、回想モードにするとビデオの逆コマ送りみたいにずっと自分のたどった道筋がわかるでしょ。それも瞬間画面表示で、あとワープロと同じようにローマ字カナ変換入力が出来るしさ。謎を解くことだけに集中できるのって助かる。

宮本　ま、結末は近い。がんばりなさい。マッピングなしでも大丈夫そうだな。

立川　はい、がんばります。宮本さん、続きだすんでしょ。マニュアルに出てる絵地図だとパレンケの街と遺跡だけじゃなくてずーっと続いているじゃない？





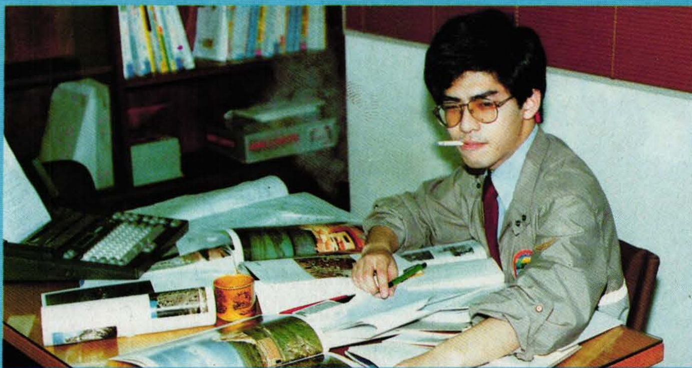
超リアルな画面で続々と飛びだすのもアステカの魅力だ!

宮本　いーいところに気がついたね、立川君。こっそり教えてあげよう。アステカⅡを進行中なのさ、今。

立川　この場を借りて、アステカ中毒患者に、メッセージを。街で金を使い過ぎるな!ナニワの商人根性やで。一人で行くな。困ったときにはウラを…

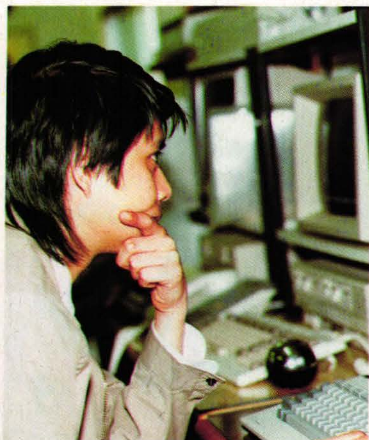
宮本　こらっ、営業妨害だぞ!

立川　思わず入れ込んで失礼しました。


乱雑に山積みされている書物に囲まれ㊙とされている"アステカⅡ"のMAPの前で悪戦苦闘している宮本氏。



ドラゴンスレイヤー人気再燃の秘密は?


開発室で"ドラゴンスレイヤーⅡ"と血みどろの闘いをくりひろげている木屋氏。

立川　ドラゴンスレイヤーの木屋さんにも話を聞いてしまおう。リアルタイムのRPG(ロールプレイングゲーム)なんだけど、知らない人にはこのユニークさをどう表現したらいいんだろう。

木屋　L誌では"有名キャラクタ総登場、恐怖の闇鍋(なべ)ごった煮、倉庫番と言うか、ペンゴ的ゴーストバスターズ絶滅こんにゃろどうだ、おっ、やったぜ快感タイプ、リアルタイム・ロールプレイングゲームという前代未聞の…"とか出てたけど、パズル的要素は、ちょっとやっただけではわからないし、敵キャラクターもだんだんおもしろいのが出て来るから、とにかく実際にプレイしてほしいね。

立川　僕らの回りでは、またドラゴンスレイヤー熱が燃え上っているんだけど…。

木屋　PC-88用だけだったのが、FM-7やX1用も出たってことが一つ。あとは口コミでしょうね。

立川　うん、そう言えば学校でもやってる。「指輪持って空屋動かすと自宅になるんだぜ」とか「十字架で安全地帯作るんだ」とかね。女の子まで「わっ指輪?安全地帯?なあに、なあに?」てな感じでピンボケ入門なんだけど、家に来るとディスプレイから離れなくて帰らないの。最近、彼女たちのおふくろさんから僕が疑われちゃって困る。

木屋　顔は全然困ってるようには見えないよ、立川君。ウチにも手紙たくさん来るけど女の子から会社員まで幅広くて驚いてる。

諸君、
ほんもののパズラーをめざせ!

楽しい特典がいっぱい!

★会員になろう!……………………………………

お買いあげの方はもれなく『モール・モール・クラブ』の会員になれます。会員の方には豪華会員証、特製スコップ・ボールペン、解図に便利なメモ帳、CROSS MEDIA PRESS最新号を差しあげます。

★50面とけたら天才だ!……………………………………

第50面がクリアーできた方には抽選で200名様に豪華スタジアムジャンパーを差しあげます。(締切り・60年10月末まで)

★君のオリジナル面が発売されるぞ!……………………………………

あなたが作ったオリジナル面をお送りください。この冬発売予定の「モール・モール2」に採用された方には当社規定の謝礼金を差しあげます。(締切り・60年10月末まで)



通販 お近くで、お求めになれない場合は、商品名・使用機種名記入の上、代金と送料(500円)を現金書留にて、直接お申し込みください。〒107 東京都港区北青山3-6-18(共同ビル青山2F)日本エイ・ブイ・シー株式会社 マイコンBASICマガジン係

募集 販売店を募集しています。
販売に関するお問い合わせは、日本エイ・ブイ・シー株式会社企画部まで。☎03(486)4121

MOLE = MOLE

モール・モール●熱中型思考パズル・ゲーム

むかしむかし、人里離れた小さな村に、もぐらのモールが幸せに住んでいたそうな。モールは、たいへんな食いしん坊で、いつも口の中はモグモグさせていたそうな。
ところが、ある日のことじゃ。天地をひっくりかえすような大地震が起こって、大切なたべものはすべて土の中に埋もれてしもうた……………。

簡単だけど難しい。

このモール・モールは、今までのパズルゲームとはぜんぜんちがう。いっけん簡単そうだけど、なかなかどうして、手ごわい相手だ。なぜかというと、自分で道を掘っていかなければならないから、ルート全体を想像していくのが難しいのだ。このゲームをクリアするには、手先の器用さや反射神経なんか関係ない。知性と想像力こそがカギなのだ。じっくり時間をかけて、チャレンジしよう。健闘を祈る！



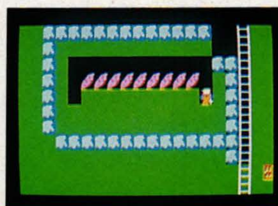
FM-7 NEW7・77	5FD	F-5010	¥5,800
	3.5FD	F-3510	¥5,800
	CT	F-1015	¥3,800
PC-8801 mkII/mkIISR	5FD	P-5004	¥5,800
	CT	P-1001	¥3,800

近日発売
PC-6001mkIISR
PC-6601SR
X1/X1turbo

IBM-JX, PC-98シリーズ、ただいま移植中


①掘ってばかりじゃダメ！おいもを食べなくちゃね。


②あんまりあせると身動きとれないよ〜〜ん。


③よーく考えて下におりないとこんなことになるよ。


④おいも食べたあとのことも考えなくちゃね。

★どこで失敗したかわかるかな？

募集
健康で明るく、集中力のあるプログラマー、
企画力のあるプロデューサー募集！
☎03(486)9470PS制作部まで

★発売/ビクター音楽産業株式会社
★販売/日本エイ・ブイ・シー株式会社

AMERICAN TRUCK

アメリカントラック

スピード・迫力・緊張感満点の
カーチェイス決定版!!新登場!!

●前方をふさぐ車を一気に撃破する。

●海岸シーン。道路幅$\frac{3}{4}$になる

●OBエリアに激突炎上

新発売

PC-8801MKⅡSR専用
5インチディスク版 ¥6,800　テープ版(近日発売) ¥4,500

PC-6001MKⅡ/6601/SR
3.5インチディスク版 ¥6,800　テープ版 ¥4,500

X-1/MSX/PC-9801/FM-7近日発売

NASAの特別指令を受けた君が
トレーラを操縦してフリーウェイを驀進する、
コックピット感覚あふれるカーアクション。



❶メッセージパネル
NASAの指令が前方の道路状況を刻一刻と表示する。

❷速度計(デジタル表示)
時速何kmで走行しているかを表示する。

❸タコメーター(アナログ表示)
エンジン回転数を表示する。

❹トリップメーター
ステージのどの部分を走行しているかを表示する。

(ストーリー)
舞台はアメリカ、フリーウェイ。
君はCIAの秘密事項を預かる諜報部員(スパイ)になる。さて今回の君の任務だがNASAの機密事項(トップシークレット)を積んだ大型トレーラーを時間内に目的地まで輸送してくること。ただし走行中、荷物を狙った某国のスパイが様々な防害工作をしかけてくることが予想される。道順および道路状況はこちらの司令部が特殊連絡回線を使い、指示するのでそれに従うこと、さらに州によって道路状況は異なるので君の腕でクリアーするように。なお、行手を阻む車は容赦なく破壊してもかまわないことをつけ加えておくので君の健闘を祈る。

お求めは、お近くのマイコン・ショップで、通信販売の場合は使用機種名を明記の上送料200円を加算して、現金書留でお申込み下さい。

資料請求券
マイコンベーシック
8月号

株式会社 日本テレネット
〒162 東京都新宿区下宮比町8番地 グランドメゾン飯田橋209号
TEL (03)268-1159

※断わりなく仕様を変更することがあります。

NIDECOM SOFT
for Better Computer-Living
TAITO

新発売
ビクトリアスナイン

定価 4,500円(カセット版)
定価 7,500円(5"FD版)
●PC-8801シリーズ
●X1シリーズ
●MZ-2200/-2000シリーズ






3Dタイプの新野球ゲーム。
Zoomでせまる。

Victorious NINE ™

グラウンド全景とバッテリー間。TV生中継さながらに画面が切り替わり、野球のダイゴ味をリアルタイムに楽しめる、タイトーならではの本格3Dゲーム。特にピッチャーとバッターが対決するバッテリー間の画面はリアルそのもの。ピッチャーが投げるストレート、カーブ、シュート。そしてフォークボールがZoomタッチで目の前にせまります。空ぶり三振か、バックスクリーン直撃ホームランか。はたまた、バントあり、ダイビングキャッチあり、本塁クロスプレーあり。迫力あるプレイを存分に楽しめます。プレーヤーとパソコンはスリーアウトで攻撃側、守備側にそれぞれ交代。いま栄光のナインが、パソコンを舞台に暴れまくります。

歩兵のつらさが身にしみる。自分だけが頼りの最前線。



フロントライン

定価 4,500円(カセット版)
定価 7,500円(5"FD版)
●PC-9801シリーズ
※5"FD版は2D、2DD共用タイプです。
●PC-8801シリーズ
●MZ-2200/-2000シリーズ
●X1シリーズ
●FM-7シリーズ
定価 3,800円(カセット版)
●PC-6001mkII/-6601

定価 4,800円
●MZ-1500(QD版)

定価 4,800円
●MSX(ROMパック版)

手留弾、地雷が炸裂する壮絶な戦い。装甲車、戦車を利用しながら敵陣地をめざすウォーゲームの決定版。画面は、谷間戦、草原戦、砂漠戦、敵陣地と展開。歩兵を上手にコントロールして、次々に前線を突破していきます。カセットでは3パターン、ディスクでは8パターンの変化で楽しめます。

フェミニストの諸兄なら、元気ぶりがわかるハズ。



ちゃっくんぽっぷ

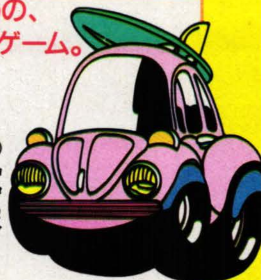
定価 4,500円(カセット版)
定価 7,500円(5"FD版)
●PC-8801シリーズ
●MZ-2200/-2000シリーズ
●X1シリーズ
●FM-7シリーズ
定価 3,800円
●PC-6001mkII(カセット版のみ)

定価 4,800円
●MSX(ROMパック版)
※全8画面



かわいい"ちゃっくん"を動かしてオリに囲われた"ハート"を取り返す楽しいアーケードゲーム。1個のBombで"もんすた"を2匹以上やっつけるとチャンス。ボーナスフルーツ獲得、また"もんすた"にボディアタックできる"スーパーちゃっくん"に変身。カセット、ディスクとも全14画面!!

MSXのための、とっておきのゲーム。



チョロQ

定価 4,800円
●MSX(ROMパック版)
キュートなミニカー"チョロQビートル"をコントロールして、仲間チョロQを組み立てる愉快なゲーム。全8画面。

ザイゾログ

定価 4,800円
●MSX(ROMパック版)
ザイゾンとデオタムの生存競争。慣性をいかにコントロールするかがハイスコアの決め手。興奮の20画面。

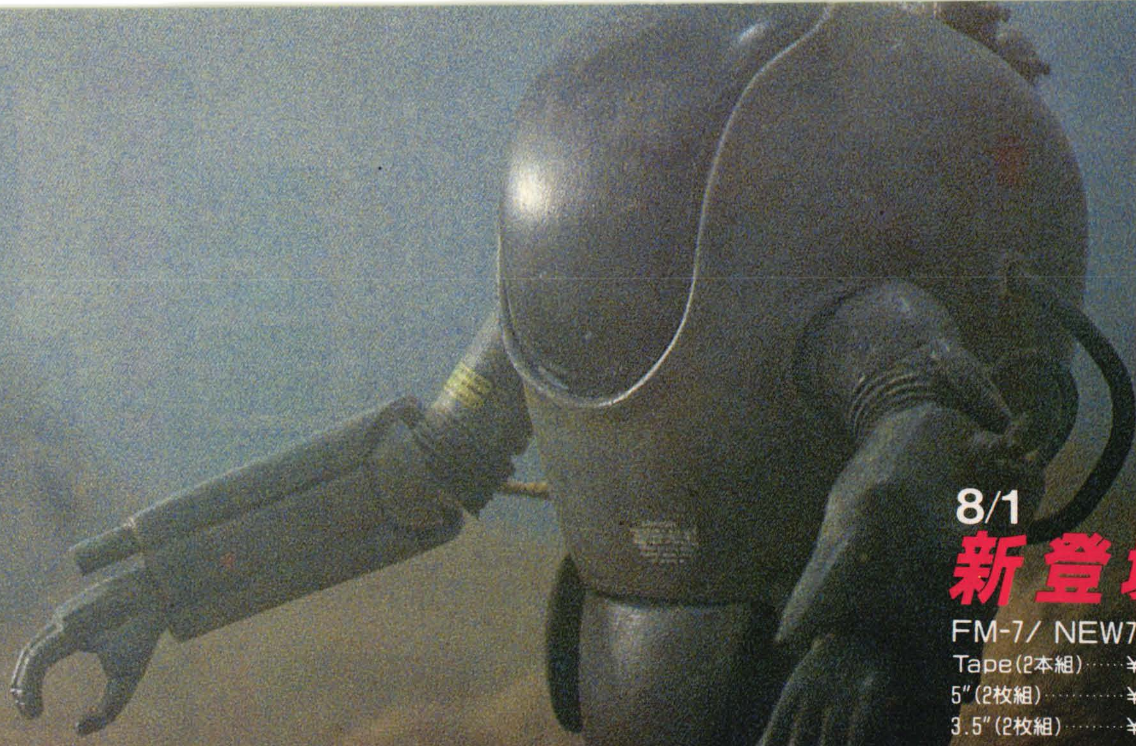


予告
「スペースインベーダー/PartII」 7月末発売予定
日本中をフィーバーに巻き込んだコンピュータゲームの古典。あのタイトーの名作"インベーダーゲーム"が、MSXバージョンで登場します。ご期待ください。

▲「フロントライン」「ワイルドウェスタン」「スペースクルーザー」の5" FD版をPC-88SRでお楽しみになる場合は、N-BASICモードでご使用ください。

株式会社 ニデコ

■システムコンピュータ営業部/〒101 東京都千代田区神田松永町1番地宮沢ビル3F☎03(253)0761 代
●For oversea's inquiries, send telex; 2322221 NIDECO J
●ニデコムソフトは全国の有名パソコンショップでお求めいただけます。


始
★オリジナル・ファイトモード
め
★スムーズな画面切り換え
た。
はるか以前、未知の種族によって放たれた、
膨大な数の無人資源探索船。
そして今、驚異的な時間と距離を漂いつづけた一隻の探索船が、
"連盟"の防御網をも突破し、
惑星ナセルに着陸したのである。
宇宙船は、7万光年彼方の母星へ送信を開始した。
SFロールプレイングゲームシリーズ
第1弾 7万光年の胞子たち
8/1
新登場
FM-7/ NEW7/ 77
Tape(2本組)……¥7,800
5"(2枚組)……¥9,800
3.5"(2枚組)……¥9,800
PC-88/mkII/SR
Tape(2本組)……¥7,800
5"(2枚組)……¥9,800
X1/ Turbo
Tape(2本組)……¥7,800
5"(2枚組)……¥9,800
開発予定PC-9800シリーズ
株式会社ホット・ビイ
〒164 東京都中野区東中野4-4-1丸新ビル5F
TEL.03-360-3623
当社の製品は全国の有名デパート、パソコンショップでお求めになれます。尚、お求めになれない場合、郵便局にて下記の要領でお申し込み下さい。
●口座番号/東京2-190317●加入者名/株ホット・ビイ●金額/代金合計●通信欄(裏面)/ご希望ゲームソフト名、数量、代金合計、年令、氏名、機種名、Tape or Disk

冒険が、増殖を

「自由なストーリー(シナリオ・セット)選択、シリーズ通してプレイ可能なキャラクター」——これが「カレイド・スコープ」のコンセプト。

基本的なゲームの舞台設定は変わりませんが、ストーリーの選択次第で、さまざまなシチュエーションのゲーム内容を楽しむことができます。しかも、あるストーリーで育てたキャラクターは、引き続き他のストーリーで使えます。——ボードゲームでは当り前のこのシステムを、パソコンゲーム史上はじめて取り入れたのが、SFロールプレイングゲーム「カレイド・スコープ」シリーズなのです。「カレイド・スコープ」では、どのストーリーから始めることも可能。シリーズを順番に遊ぶ必要はありません。こうしたシステムのため、ゲームプログラムが「ローダー・セット」と「シナリオ・セット」の2つに分かれることになりました。

〈ローダー・セット〉 ローダー・セットには、キャラクターを作りファイルする部分、それとシナリオ・セット専用ローダーが入っています。各ストーリーに進むには、ここでまずキャラクターを作り、専用ローダーでシナリオ・セットを読み込ませなければなりません。各シナリオ・セット間の移行は、このローダー・セットを通して自由に行なうことができます。つまり、本シリーズを遊ぶには、必ず1本のローダー・セットが必要となるわけです。

〈シナリオ・セット〉 シナリオ・セットには、基本世界のデータとシナリオ・ストーリーが入っています。基本世界とはシリーズを貫く〈舞台設定のこと。各セット毎に少しずつ変化しますが、概要は変わりません。この基本世界に対し、いわば冒険世界ともいうべきものがシナリオ・ストーリーです。これがゲームプレイの中心であり、セット毎にまったく違ったものになるのです。今回発売されるストーリーは、名づけて「7万光年の胞子たち」。期待して下さい。

● ●

銀河運営連盟—ザ・オペレーションリーグ・オブ・ギャラクティカ。銀河系の大半をその統治下とし、設立されてから数千年がたとうとしていた。連盟に所属する辺境星域オバは4つの恒星系、13の居住可能惑星からなる。今回、"第3市民"ランク獲得のために連盟が指定した区域のひとつである。

「7万光年の胞子たち」——惑星ナセルを占領した謎の機械化部隊。彼らはどこから、そしてその目的とは……!?戦闘スーツ(コンバット)に乗り込んだプレイヤーと謎の部隊との間に繰りひろげられる激烈な戦い。すばやいパーツチェンジが勝利の鍵。ロボットVSロボットの結果ははたして……。

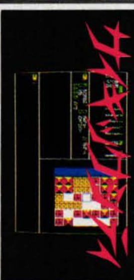
※今回は2本組(ローダー・セット＋シナリオ・セット)のため特別セット価格にて発売です。

Kaleidoscope
カレイドスコープ

★擬似3D&スクロール画面を併用
★フルメモリー、オールマシン語
★一括ロード、アクセスなし
★擬似マルチウィンドウによる表示

第六感まで楽しんで。

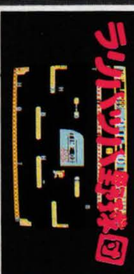
GA夢 ガム



PC-8801/8801mkII/SR ……… テープ版¥3,800
PC-8801/8801mkII/SR ……… ディスク版¥5,800
FM-7/NEW7/77 ……… テープ版¥3,800
FM-7/NEW7 ……… ディスク版¥5,800



PC-8001mkII ……… テープ版¥3,800
FM-7/NEW7/77 ……… テープ版¥3,800
X1(開発中) ……… テープ版¥3,800



FM-7/NEW7/77 ……… テープ版¥3,800
PC-8801/8801mkII/SR ……… テープ版¥3,800
PC-8001/8801mkII/SR ……… ディスク版¥5,800
X1 ……… テープ版¥3,800
S1…テープ版¥3,800 5"2D版¥5,800 5"2HD版¥6,800

この広告は，スポンサーのアイデアにより，本をひっくり返してお読み下さい。(編集部)

L I Z A R D
リザード

伝説のリザードの塔にあるという魔法の教典を求めて、幾層にも重なった広大な迷宮とそこに仕掛けられた数々の罠に、そして教典の守護者リザードに、たったひとりの若者が立ち向かった。はたしてあなたは、リザードが姫にかけた呪いをとくための魔法の奥義が記されているという"真実の書"を手に入れることができるか!

難易度………★★★★

S-1 TAPE¥4,800（日立ハイソフトより発売）〈新発売〉
PC-6001mkII/SR・PC-6601/SR TAPE¥4,800



リザード







夢幻の心臓

地上での戦いに破れたあなたは、死の間際、神々に呪いの言葉を発した。するとどうだろう。あなたの身体は天国でも地獄でもないもうひとつの世界《夢幻界》に落ちてしまった。ここは光と闇が交錯する剣と魔法の世界。あなたは自分の目的すら解らないままに、この地を彷徨うのだ。

難易度………★★★★★

PC-9801 U2 3.5"DISK ¥8,800〈新発売〉
PC-9801F 5"DISK ¥8,800
PC-8801/mkII/SR 5"DISK ¥8,800









たま

ない

FANTASIAN

ファンタジアン

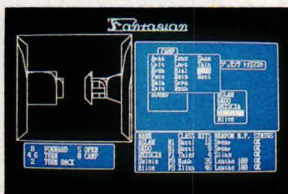
本格的と銘打つには、あまりにも初心者向けのR・P・Gが多すぎた。今までの初心者向けR・P・GやR・P・Gもどきでは満足できないという上級ゲーマーの方々をクリスタルソフトがファンタジアンの世界へ誘います。迷宮内には、数知れぬ罠が仕掛けられ、いたるところに秘密のメッセージが穏されている。困難極まる探索を成功させるのは、あなたの知恵とパーティのチームワーク。勝利の鍵は、多彩な呪文を操り、熟練した掛け手となる事だ。

難易度………★★★★★★

PC-9801 U2 3.5"DISK ¥7,300〈新発売〉
PC-9801/E/F 5"DISK ¥7,300(2D,2DD共用)〈新発売〉
PC-8801/mkII/SR 5"DISK¥7,300・TAPE¥5,800
X-1/C/D/turbo TAPE¥5,800

ファンタジアン









XTALSOFT™
Personal Computer Software

クリスタルソフト株式会社
〒533 大阪市東淀川区豊新3-8-11いほりビル2F
☎大阪(06)−326−8150



さすがのナムコ

遊気凛凛

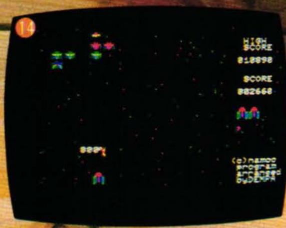
©㈱ナムコ





























マイコンソフト

電波新聞社 出版販売部
〒141 東京都品川区東五反田1丁目11番15号
電話(03)445-6111

「遊びをクリエイトする」ことに情熱をかたむける頭脳集団ナムコ。

ナムコから産みだされた数々のビッグタイトルのゲームを

パソコンバージョンでお届けします。

どの作品もハードの限界にギリギリまで挑戦した自信作ばかり。

心ゆくまでお楽しみください。PRESENTED by DEMPA



DISK VERSION 新発売

フロッピーディスク版

パックマン・マッピー・ギャラクシアン・ラリーX
ディグダグ・タイニーゼビウスmkII・ゼビウス

パックマン

❶FM-7テープ……定価3,500円
FM-77 3.5インチ……定価5,800円
❷MZ-700(1200/K/C(48K))
PCG共用テープ……定価3,000円
❸MZ-1500(QD)……定価4,300円
❹PC-6001mkII/PC-6601
テープ……定価3,000円
❺PC-8001mkIIテープ……定価3,500円
PC-8001mkIISRテープ……定価3,500円
❻PC-8801/mkII/mkIISR
テープ……定価3,500円
PC-8801/mkII/mkIISR
5インチ……定価5,800円
PC8801mkIISRテープ定価3,500円
PC-8801mkIISR
5インチ……定価5,800円
❼X-1/C/CS/CK テープ……定価3,500円
X-1D 3インチ……定価5,800円
X-1turbo (200ラインモード)
5インチ……定価5,800円
❽MZ-2000/MZ-2200
テープ……定価3,500円

マッピー

❾MZ-700(1200/K/C(48K))
PCG共用テープ……定価3,000円
❿MZ-1500(QD)……定価4,300円
⓫X-1/C/CS/CK テープ……定価3,500円
X-1D 3インチ……定価5,800円
X-1turbo(200ラインモード)
5インチ……定価5,800円

ギャラクシアン

⓬MZ-700/1200(48K)
テープ……定価3,000円
⓭PC-6001mkII テープ……定価3,000円
⓮PC-8001mkII テープ……定価3,500円
⓯PC-8801/mkII/mkIISR
テープ……定価3,500円
PC-8801/mkII/mkIISR
5インチ……定価5,800円
⓰X-1/C/CS/CK
テープ……定価3,500円
X-1D 3インチ……定価5,800円
X-1turbo(200ラインモード)
5インチ……定価5,800円
FM-7 テープ……定価3,500円
FM-77 3.5インチ……定価5,800円

ディグダグ

⓱MZ-1500(QD)……定価4,300円
⓲PC-8001/mkII/mkIISR(Nモード)
テープ……定価3,000円
⓳PC-8801/mkII テープ……定価3,500円
PC-8801/mkII 5インチ……定価5,800円
⓴X-1/C/CS/CK テープ……定価3,500円
X-1D 3インチ……定価5,800円
X-1turbo(200ラインモード)
5インチ……定価5,800円
㉑FM-7 テープ……定価3,500円
FM-77 3.5インチ……定価5,800円
PC-6001mkII/SR テープ……定価3,500円
PC-6601/SR 3.5インチ……定価5,800円

ラリーX

㉒FM-7/NEW7 テープ……定価3,500円
FM-77 3.5インチ……定価5,800円
㉓MZ-1500(QD)……定価4,300円
●X-1/C/CS/CK テープ……定価3,800円

X-1turbo(200ラインモード) 5インチ
……定価6,000円

タイニーゼビウス

㉔PC-6001/mkII/6601
テープ……定価3,500円

タイニーゼビウスmkII

㉕PC-6001mkII/SR/6601/SR
テープ……定価3,500円
PC-6601/SR
3.5インチ……定価5,800円

ゼビウス

㉖X-1/C/CS/CK テープ
ソフト+ジョイスティック……定価5,900円
X-1D 3インチ
ソフト+ジョイスティック……定価7,500円
X-1turdo (200ラインモード) 5インチ
ソフト+ジョイスティック……定価7,500円
㉗FM-NEW7/FM-7 5インチ
ソフト+ジョイスティック……定価9,300円
FM-77 3.5インチ
ソフト+ジョイスティック……定価9,300円

ギャラガ

●PC-9801/E/F/m
5インチ……定価各6,800円
●MZ-1500(QD)……定価4,500円
●FM-7 テープ……定価3,800円
FM-77 3.5インチ……定価6,000円

namcoオリジナル・ゲーム・シリーズ

namcot

MINI GOLFを買うと成績が上がります?!

お父さん! パソコンの独占はおやめください。

使用上のお願い:



ナムコットの新作MSXソフト「MINI GOLF」が4月10日、全国いっせいに発売されました。ストローク・プレイ、マッチプレイもでき、2倍楽しめる内容になっています。

コース構成も本格的。バンカー、フェアウェイ、ラフ、ティーグラウンド、OB区域、芝目、ウォーターハザード、立木、風など、本物のゴルフプレイそのままの設定がしてあります。

© ㈱ナムコ



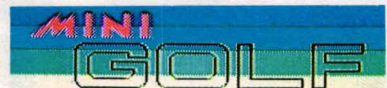












■ミニゴルフ三つの特長

1. 操作がわかりやすく、手順は常にコメントとして画面に表示されます。
2. グリーンの芝目が複雑に構成され、より本物に忠実なパッティング感覚を生みます。
3. クラブや打球の方向の基準はコンピュータが、指示してくれます。

MSX用ROMカートリッジ　定価4,500円

スライス、フック、バックスピンも思いのまま。熱狂の全18ホール!!

GAME CENTER ナムコット・ゲームセンター・シリーズ

■発売元：電波新聞社 出版販売部　〒141 東京都品川区東五反田1丁目11番15号 電話(03)445-6111
大阪本社06-203-3361 札幌支局011-641-5591 静岡支局0542-54-6405 金沢支局0762-63-8661 広島支局082-228-5581 名古屋支局052261-4541 関東総局0273-26-3206 松本支局0263-36-2266 神戸支局078-391-5885
西部本社092-431-7411 仙台支局0222-27-7211 新潟支局0252-45-2526 京都支局075-221-8021 高松支局0878-61-3111 下関支局0832-67-7478 熊本支局0963-80-7500 鹿児島支局0992-26-3630

MSX GAME SERIES



パックマン



迷路に並んだエサをどんどん食べる、パックマン。それをジャマする4匹のモンスターとの手に汗握る追撃戦。パワーエサで立場が逆転。モンスターをやっつけろ！

定価4,500円

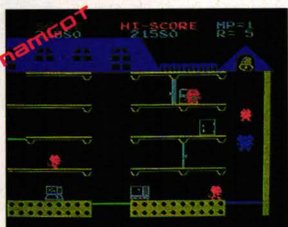


ラリーX

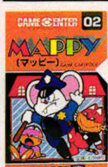


迷路に隠されたチェックポイント。それをレーダー頼りにクリアしていくラリーゲーム。対抗車の妨害あり、岩が落ちていたりの、なかなか難コース。煙幕一発ピンチ脱出！

定価4,500円

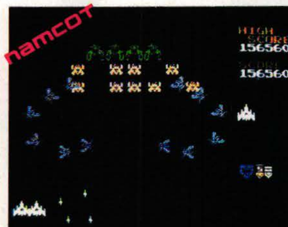


マッピー



正義感あふれる元気なポリス、マッピー！盗品さがして行ったり来たり追いかけっこ。うろうろしてるとニャームコやミューキーズにつかまっちゃうぞ。

定価4,500円



ギャラガ



相手は宇宙最強のギャラガ軍団。ボスギャラガのトラクタービームにさらわれたファイターを救出すると、デュアルファイターに変身！エコー付きサウンドにも感動!!

定価4,500円



ギャラクシアン



宇宙空間をひた進むエイリアンの大編隊。ギャラクシップで追撃だ。猛反撃をしかけてくるエイリアンを巧みにかわし、コスミックミサイルで撃破せよ。

定価4,500円

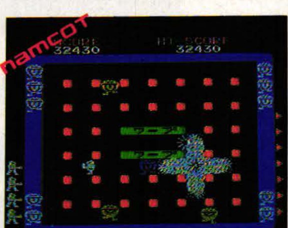


ディグダグ



地中にもぐって掘りまくれ！ジャマするプーカやファイガーはモリでさしてポンプでプクプク・パッチン！上手に穴を掘ってさそい込み、岩落としで一網打尽！

定価4,500円



ワープ&ワープ



おもしろキャラクターの楽しさと、思考性の高いゲームソフトがミックス！2つの戦場をワープで移動。トコトコせまりくるベロベロたちをやっつけろ。

定価4,500円



ボスコニアン



360度全方向からせまりくる敵ミサイルをかわし、レーダーをたよりに敵基地を破壊するスペース・ゲームの決定版。驚異の音声合成付き!!

定価4,500円



キング&バルーン

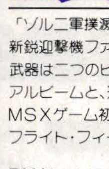


風船編隊が王様をさらいに急降下。大砲で風船をやっつけろ。あれ、王様がさらわれちゃった。大砲一発！うまく当たれば王様フワフワ降りてきて"THANK YOU!"

定価4,500円

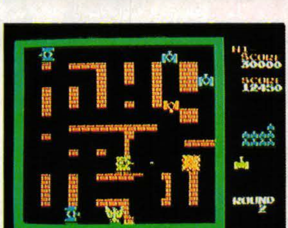


エクセリオン

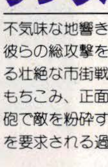


「ゾル二軍撲滅のため、エクセリオン軍の新鋭迎撃機ファイターEXは発進した」。武器は二つのビームを同時発射できるデュアルビームと、連射可能のシングルビーム。MSXゲーム初の慣性飛行感覚のリアルなフライト・フィーリングに人気集中！

BYジャレコ　定価4,500円

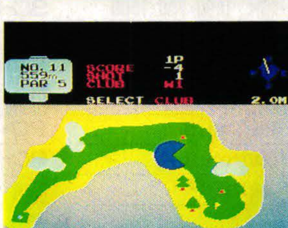


タンクバタリアン

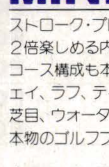


不気味な地響きをたてて迫りくる戦車隊、彼らの総攻撃をくいとめ、司令部を死守する壮絶な市街戦。危険をおかして接近戦にもちこみ、正面攻撃をかけるスリル。連射砲で敵を粉砕する興奮。勇気と不屈の闘志を要求される過激な戦闘ゲームだ。

定価4,500円



MINI GOLF



ストローク・プレイ、マッチプレイもでき、2倍楽しめる内容になっています。コース構成も本格的。バンカー、フェアウエイ、ラフ、ティーグラウンド、OB区域、芝目、ウォーターハザード、立木、風など、本物のゴルフプレイそのままの設定です。

定価4,500円

お求めは巻末に掲載の全国有力パソコンショップ、電気店または電波新聞社各支局のマイコンソフト販売部へどうぞ。通信販売の送料は1本200円、2本300円、3本400円、5本以上サービスです。



電波新聞社 出版販売部 | 〒141 東京都品川区東五反田1丁目11番15号 電話(03)445-6111

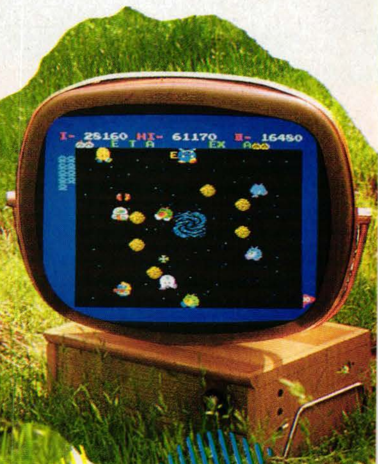
大阪本社06-203-3361 札幌支局011-641-5591 静岡支局0542-54-6405 金沢支局0762-63-8661 広島支局082-228-5581 名古屋支局052-261-4541 関東総局0273-26-3206 松本支局0263-36-2266 神戸支局078-391-5885 西部本社092-431-7411 仙台支局0222-27-7211 新潟支局0252-45-2526 京都支局075-221-8021 高松支局0878-61-3111 下関支局0832-67-7478 熊本支局0963-80-7500 鹿児島支局0992-26-3630

namcot

クーソーは、頭のコヤシです。







メイズワールド

スペースワールド



最新発売





¥4,900

07 ドルアーガの塔

魔力に満ちた塔に捕えられたカイ。救出に向かう黄金の騎士ギル。数々の謎を解き明かし、ドルアーガを倒せ。シナリオに従って主人公を演じていく、ロールプレイングゲーム。今までにない不思議なおもしろさ。　(発売8月)



¥4,500

08 ワープマン

スペースワールドとメイズワールド。ワープロードで結ばれた2つの世界をまたにかけて繰り広げられる、ワープマンと異次元ベムのおかしな戦い。パワーアップしたワープマンで、さあ、ワープ＆ファイト。　(発売7月)

ファミリー コンピュータ™用カセット好評発売中。

01 ギャラクシアン　03 ゼビウス　02 パックマン
04 マッピー　05 ギャラガ　06 ディグダグ

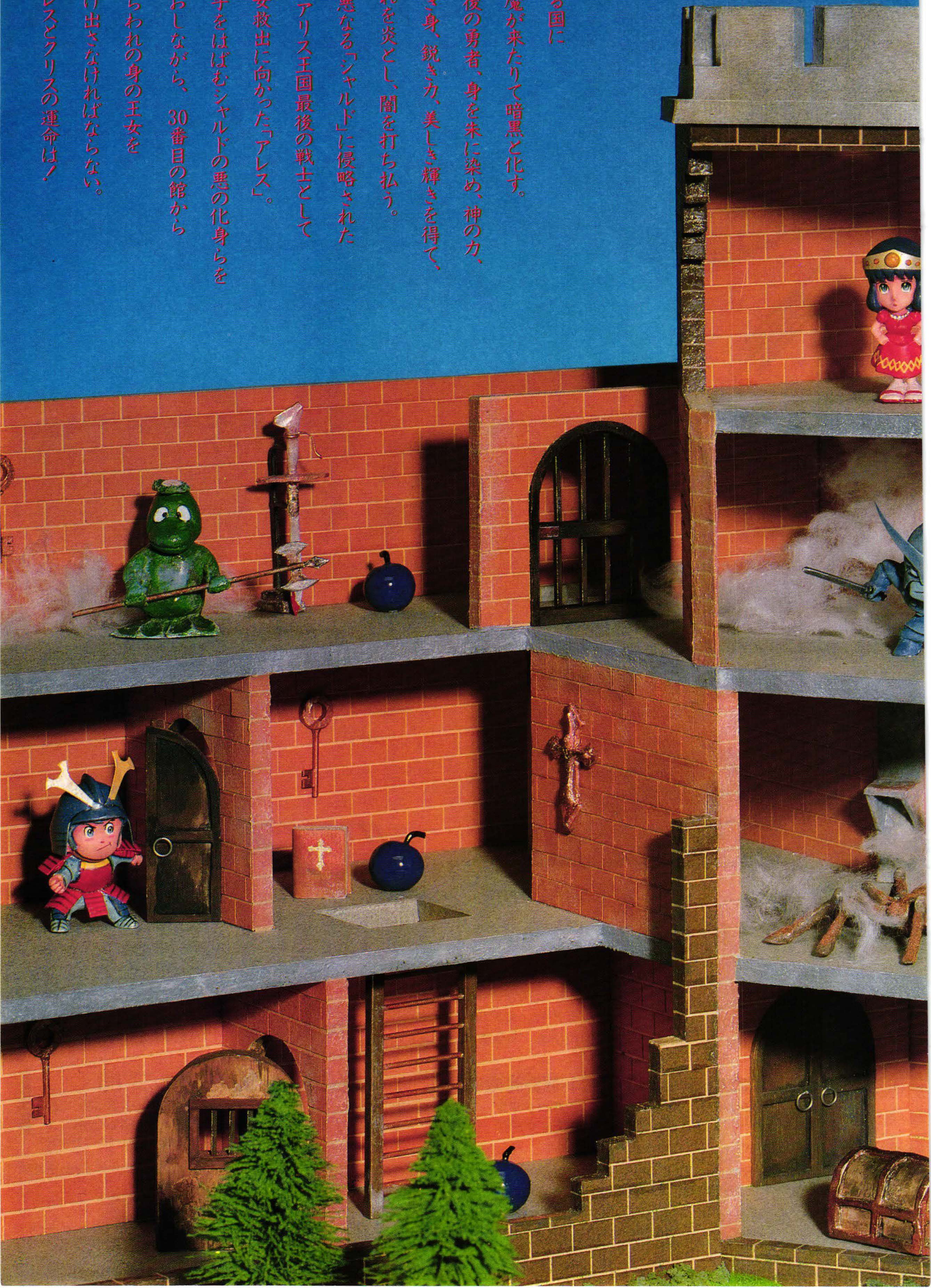
ナムコット・サマーカップ'85

実施期間/7月1日～8月31日(当日消印有効)高得点の画面を写真に撮って送ると、素敵な賞品をプレゼント。詳細はナムコット販売店にてお尋ねください。

お求めは電波新聞社(本社、各支局)ソフト販売部に現金書留もしくは郵便振替にてお申込み下さい。送料 1 本200円、2 本300円、3 本400円、5本以上送料サービス。尚販売店様の御注文も下記支社・支局にお問合せ下さい。　ファミリー コンピュータ™は、任天堂の商標です。

電波新聞社 出版販売部 〒141 東京都品川区東五反田1丁目11番15号 電話(03)445-6111

大阪本社06-203-3361 札幌支局011-641-5591 静岡支局0542-54-6405 金沢支局0762-63-8661 広島支局082-228-5581 名古屋支局052-261-4541 関東総局0273-26-3206 松本支局0263-36-2266 神戸支局078-391-5885 西部本社092-431-7411 仙台支局0222-27-7211 新潟支局0252-45-2526 京都支局075-221-8021 高松支局0878-61-3111 下関支局0832-67-7478 熊本支局096-380-7500 鹿児島支局0992-26-3630

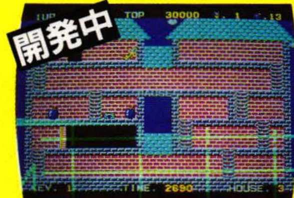

ある国に
悪魔が来たりて暗黒と化す。
最後の勇者、身を朱に染め、神の力、
堅き身、鋭き力、美しき輝きを得て、
これを炎とし、闇を打ち払う。
邪悪なる「シャルド」に侵略された
フェアリス王国最後の戦士として
王女救出に向かった「アレス」。
行手をはばむシャルドの悪の化身らを
たおしながら、30番目の館から
囚われの身の王女を
助け出さなければならない。
アレスとアリスの運命は！

マイコンソフト
電波新聞社 出版販売部
〒141 東京都品川区東五反田1丁目11番15号
電話(03)445-6111

不思議と謎を秘めたムービング・アドベンチャー


MZ-1500


X-1シリーズ



PC-8801mkIISR



デーモン・クリスタルはリアルタイムなゲーム進行とアドベンチャー的な展開、さらにさまざまな宝物によりプレーヤーが成長してゆくロールプレイング的要素も加わったマルチゲームです。

あなたは「アレス」。悪魔「シャルド」に囚らわれたクリス王女を助け出さなければなりません。クリス王女はシャルドの支配地「モンスター・タウン」の30番目の館に閉じこめられています。アレスの唯一の武器は「ファイヤー・ボール」。行手をはばむ「タランチュラ」(毒グモ)、「ウォリア」(サムライ)、「ゴースト」(オバケ)、「カッパー」(カッパ)などの恐しいモンスターを倒しながら30番目の館にたどりつかなければなりません。

各館(面)には暗い部屋がいくつもあり、またそれらの部屋のドアを開ける小さなカギが落ちています。この部屋の中には小さなカギやファイヤー・ボール、つぎの面に進むための出口を開ける大きなカギなどが隠されています。

また、ある面には宝も隠されており、これを取ることによってアレスはどんどん強くなり、最初は倒せなかった敵も倒せるようになっていきます。

チャレンジすればするほどナゾが深まる「デーモン・クリスタル」を心ゆくまでお楽しみください。

X1シリーズ(テープ版)……………4,000円
X1turbo/Fモデル20(5″FD版)‥6,200円
MZ-1500(QD)……………………4,500円

PC-8801mkII・mkIISR 専用版 8月下旬 発売予定

MOVING ADVENTURE
The Demon Crystal
デーモン・クリスタル

DEMPAマイコンソフトテクニカルシリーズVol.2

ついにヴェールをぬいだ！

デーモン・クリスタル/ラリーX マッピー/ディグダグ/ゼビウス 新作発表の巻



デーモン・クリスタル for PC-8801mkIISR 近日発売

MZ-1500, X1用に発売され，人気バツグンのリアルタイム・アドベンチャー・ゲーム「デーモン・クリスタル」の8801mkII/SR版が間もなく登場します。

30のナゾに満ちた館をクリアして，姫を救いだす，オーソドックスなゲームですが巧妙に設定されたプログラムに，思わず熱中してしまいます。

1500やX1を持っている友人に聞いた攻略法は役に立たないことだけは、お知らせしておきましょう。



©株式会社ナムコ

ラリーX for X1シリーズ

テープ版 3,800円／FD版 6,000円

軽快なリズムに乗って，対抗車やいじわるに配置された岩をさけながら，チェックポイントをクリアしていく，追いかけゲームの決定版，ラリーXがX1シリーズ用に発売になりました。

ゲームの内容はとてもシンプルですが，ラウンドがすすむにつれて対抗車の数やスピードがグングン上がり，クリアはそう簡単にはいきません。

レーダー・スクリーンを見て，上手にチェック・ポイントを通りましょう。同じラウンド中の，それ以後の得点が2倍になるスペシャル・ラッキー・ポイント（スペシャル・フラッグ），残りのFUELが得点に加算されるラッキー・チェック・ポイント（ラッキー・フラッグ）もあり，ハイスコア攻略のテクニカルな楽しみかたもできます。

本ソフトは，すでに発売されています。



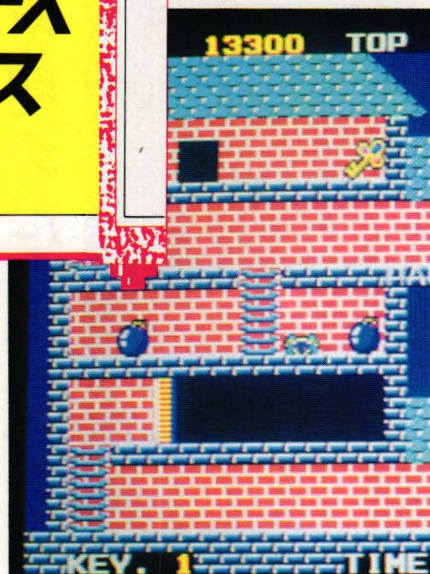
©株式会社ナムコ

やった！ PC-8001mkIISR マッピー！近日発売

画面2枚構成，FMサウンド付き，しかも安い！といいことずくめながら，人気のほうは今一という，PC-8001mkIISRに活を入れようと，はりきって制作しているのがこのマッピーです。

ターゲット回収に気を使うと，ミューキーズの追いかけにやられてしまうし，ミューキーズばかりを気にしていると，得点が上がらない……。あらゆる機種用ソフトの中で，いずれもトップランクの人気をほこるマッピーが8001mkIISR版で近日発売になります。

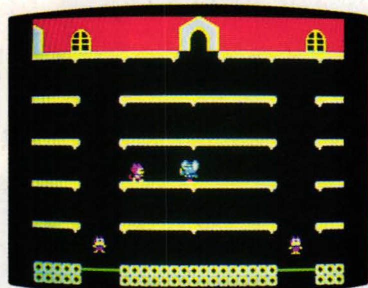
あのすばらしいBGMや風船を割ってクリアしていくチャレンジング・ステージも付いて，もう大満足まちがいなし！PC-8001mkIISRのパワードアを開き，一気得点をねらった，パワフル・ソフトです。



デーモン 人気バツグンのデーモン・クリスタルを移植中です。攻略パターンは……同じわけありません。



ラリーX とにかくスピードが速くなります。10ラウンドまで行けたらエライ！



マッピー 一番苦労したのが，ニャームコ屋敷のスクロールでした。とにかく遊べます。楽しめます！

マイコンソフト
電波新聞社 出版販売部
〒141 東京都品川区東五反田1丁目11番15号
電話(03)445-6111



©株式会社ナムコ

ディグダグ for PC-8801 mkIISRシリーズ近日発売

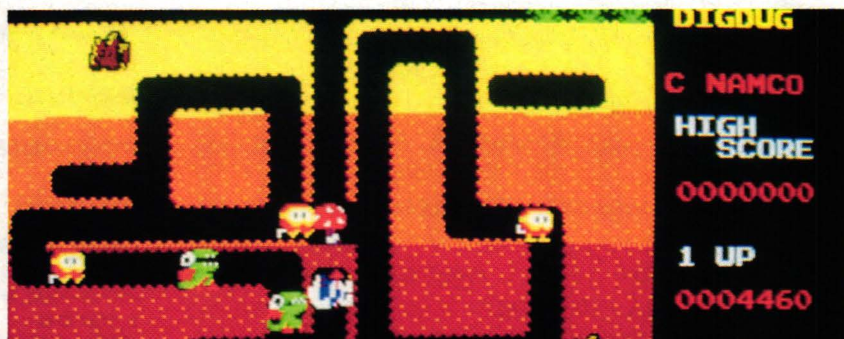
とにかく画面を見てください。あの攻略の楽しさいっぱいの，ゲーム・マニアには無くてはならない作品，ディグダグのＰＣ-8801ＳＲ版が，こんなに美しくできあがりました。

プーカ，ファイガー，ベジタブル・ターゲットなど，88ＳＲのグラフィック機能を生かし，ほぼ完成しました。

病気掘り，タイミング落とし，パラライザーなどなど，たくさんの攻略テクニックに対応する，バッチリしたプログラミングも自慢できます。

現在，最終調整にとりかかりました。サウンドもコッています。ウデをさすってお待ちください。

なお，本ソフトは，テープ版，ＦＤ版両方で発売する予定です。



ディグダグ どうです！8801mkIISR版の美しさは？動きもすばらしいのです。お目にかけるまで，今しばらくお待ちください。



ゼビウス なにわ君の許可をもらって撮影した開発中の画面です。何度見ても，ゼビウスの画面はすばらしいですね。



©株式会社ナムコ

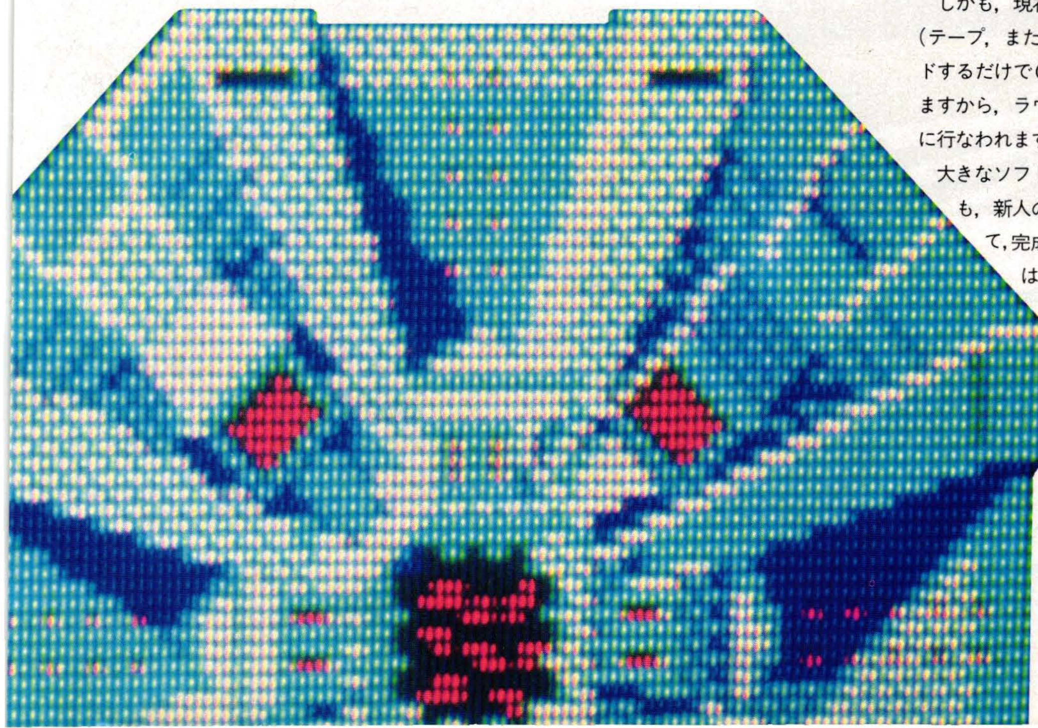
XEVIOUS for PC-8001 mkIISR近日発売

「創ろう！」,「できない！」,「でも何とかやってみよう！」…そんな討議が何10回もくり返され，そして，ついに8001mkIISR版のゼビウスが完成今一歩のところまできました。

しかも，現在のところオン・メモリ仕様（テープ，またはフロッピ・ディスクでロードするだけでＯＫ）で発売が予定されていますから，ラウンド・チェンジもスムーズに行なわれます。

大きなソフトなので，開発室のなにわ君も，新人の金太君も，寝る時間も忘れて，完成を急いでいます。発売時期はこの２人にかかっています。

8001mkIISRユーザーのみなさん，はげましのお手紙を!!



パーソナルコンピュータ時代の情報誌

月刊マイコン

■パソコンは上手にしかも楽しく使いたい

普段感じなくとも私達に必要不可欠な空気のような存在——。パソコンはそんな自然な形で日常生活に浸透してきました。個人が文房具のように使える，道具としてのパソコンはこれからの姿でしょう。でも，どうせ使うなら楽しく，もっと上手に使いたい。月刊マイコンは，この実用性と楽しさの両面からパソコンにアプローチ，パソコンによる豊かな現代生活をめざし，実務からゲームにいたるプログラムリスト，ハード・ソフト機器情報，こんな使い方もあったのか…。とおどろく各種応用事例等をコーナー別に分けて編集，個人が家庭，職場でパソコンを徹底活用するための豊富な記事を毎号お届けいたします。



隔月別冊付録

BCM

Business Computer Magazine

No.3

特集/最新16ビットパソコン・ベンチマークテスト

PC-98XA・PC-9801U2/M2・FM16βFD・B16/EX・パソピア16BX



●毎月18日発売/特別定価580円(付録共)

7月号/大好評発売中

すぐ使える実用プログラム満載！

特集 最新パソコン情報

マイクロコンピュータショウ'85にみる
パーソナルコンピュータNOW

マイコンショウ・ビジネスショウに先がけてあいつぎ発表になった——
最新パソコンラインナップ

NEC PC-9800シリーズにNewファミリー登場
PC-9801U2&PC-98XAの特徴はこれだ！

SHARP パソコンテレビX1シリーズ さらに充実!!
X1F Model 10/20 X1 turbo Model 40新登場

MICOM NEWS

NTT パソコン同士で情報交換 10月から実用試験
パソコン出荷，今年度215万台予想(15%増) 59年度は64%増，輸出は2.6倍と急増
日電 大規模VAN事業第1弾 10月からパソコン向け
マッキントッシュXLアップルが生産中止

ホビーコーナー

あなたの未来を占う P9 P8
手相判断

またまた登場!!かわいさ100パーセント F7
PEETAN

DEMPAマイコンソフト新作コーナー MI5 X1
The Demon Crystal

NUSHとLEMMNのパクパク競争 P8II
APPLEAT

FM-7/77に本格的ジョイスティック登場 F7
XEシリーズの構造と使い方

㊙テクニック一切なし！気ままなゲーム紹介
Tabeta TIME

グラフィック画面の出力 その1
グラフィックアドベンチャーの世界へようこそ！

勝敗の要素研究
シミュレーションゲーム大研究

ビジネスコーナー

第8回 ランダムファイルの活用
マイコンビジネスBASIC教室

買うか?作るか?部屋をかっこよく決める
パソコンラック大研究

パソコンを効果的に利用しよう
パソコンデスク大紹介

第1回 オリジナル・ソフトのすすめ
プログラミング再発見

教育現場ではいま…CAIへの展望をさぐる
教育現場で働くマイコンたち

"マクロ命令"が付いて，工夫次第で拡がる応用範囲
表計算ソフト『Hu CAL日本語』

話題のビジネスソフト Hudson
Hu CAL日本語 使いこなしのQ&A

電気株と建設株の比較
株価チャート分析入門

最新アップル情報コーナー
コムデックス スプリング'85視察記

その背景と将来性を探る
今，熱転写プリンタブーム？

テクニカルコーナー

マシン語ツール
FM-7で再帰的プログラムを可能に

マニアの宝庫
中古テレビゲーム部品を活用しよう

集まれロボット仲間達!!
パソコンによる知能ロボット制御入門

マイコン将棋リーグへの招待
基礎からのマイコン将棋

「標準に近いBBS」と「標準に遠いBBS」
パソコン通信の薦め

従来タイプと全く違うローラータイプデジタイザ
PLX-12試用記

CRT，DMAコントローラの初期化II
PC-8801/mkII内部解析事はじめ

入門コーナー

コンピュータ・ミュージックの世界/BASICプログラム作りのテクニック/物理学入門/実践8086プログラミング/CAI初級講座/Z80マシン語入門

情報コーナー

最先端レディー訪問/マイコンチャレンジパズル/0.5Kバイトストーリー
MICOM POST/MICOM SHOP/日本マイコンクラブニュース/ビルボード
Computer Softwareチャート/全国パソコン売れ筋BEST 5

電波新聞社 〒141 東京都品川区東五反田1－11－15 電話03(445)6111(大代)

〈昭和60年度〉第1回

エレクトロニクス 工作コンテスト



※詳しくは月刊「ラジオの製作」誌上の応募案内をご覧になるか、「エレクトロニクス工作コンテスト」事務局へお問い合わせください。

●お申し込み・お問い合わせ・応募先
㈱電波新聞社内「エレクトロニクス工作コンテスト」事務局
〒141 東京都品川区東五反田1-11-15 ☎(03)445-6111



MSX

全国一斉 ピカピカ ロードショー!

青春してる人が きらめいて、まぶしい。

MSXファンタジー

この夏、コナミのソフトで熱くなる。

ピポルス



¥4,800

メルヘンアドベンチャーの新登場。勇敢な少年「ピポルス」が幻の水晶玉を求めて旅に出る。頭をうんと使い思いきりメルヘンしようね。

ハイパーラリー



¥4,800

マシンがうなりを上げてハイウェイを走る。今、世界各国を舞台に世紀のビッグレースの旗が振られた。君のテクを見せてくれ。

コナミのピンポン



¥4,800

ぼくはラケットになってコートを舞うのさ。素早いラリーの熱戦が続く。スマッシュがきまった。瞬間、ぼくは光になっていた。

好評発売中

王家の谷



じっくり作戦ねって
頭をみがいてね。

¥4,800

モピレンジャー



夏休みに一気に50面
クリアしてほしいナ。

¥4,800

通信販売ができます。

●現金書留での御注文
住所・氏名・電話番号・商品名をご記入の上
商品価格をお送り下さい。(送料サービス)
●銀行振込での御注文
〈振込先〉コナミ株式会社・協和銀行市ケ谷支店・普通249736　振込後、ハガキで住所・氏名・電話番号・商品名をご連絡下さい。
※なるべく現金書留で御注文下さい。

Konami SOFTWARE

コナミ株式会社
〒102 東京都千代田区九段南2丁目3番14号 靖国九段南ビル

Konami.

CHICAGO (U.S.A) TEL 312-364-6633 FAX 312-364-1368
LONDON (U.K.) TEL 01-429-2446 FAX 01-429-2069
FRANKFURT (W.Germany) TEL 069-5076168 FAX 069-5076160
TOKYO (Japan) TEL 03-262-9111 FAX 03-261-6211
OSAKA (Japan) TEL 06-380-1331 FAX 06-380-1360

VIDEO GAME

メトロクロス
METRO-CROSS
ハイテクニック編

C ㈱ナムコ

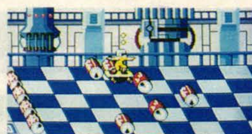
Written by EXECHENGER

今月は，6～12面までのマップと，ハイスコアのためのテクニックをご紹介します。それ以降のマップは，現在進行中の別冊「ナムコ本」に収められますので，もう少し待っていてください。

ハイテクニック

1．ライン合わせ

自分の中心を，タイルのつぎ目にぴったり合わせると，キューブ以外の障害物に当たらなくなります。特に，スケボーに乗ってライン合わせをやると，スリップ・ゾーンもガンガン通過できて笑いがとまりません。これを使って，10,000ptsボーナスをもらいましょう。



▶スケボーでライン合わせ

2．クラッカー・ジャンプ

あちこちに配置してあるクラッカーの真ん中あたりに，ジャンプ・ボタンを押したままとび乗ると，鮮やかにジャンプします。このテクは，5,000pts. の隠しボーナスがもらえるゲートとび越えに使うこともできます。

3．3ブロック越えジャンプ

全力で走っていてジャンプするよりも，ほんの少しレバーを左に戻してから加速してジャンプすると距離がのび，3ブロック分をギリギリでとぶことができます。

4．スピード・アップTIMEのばし

スピード・アップを取ったあとにアルミカンをふむと，スピード・アップの時間が長くなります。

※このゲームは全32面をクリアすると，デモが流れてゲーム・オーバーになります。全面クリアした人には，ハイスコア書きこみ時のラウンド表示のところに"SIR"と表示して，たたえてくれます。

点をのばすためには，アルミカンをどかどかとけりまくるのも一考です。5,000pts.まで点が上がるので，点かせぎになります。でも，完全にクリアするには，やはり各面ごとのパターンを作る以外にはないようです。

隠しボーナス

1．スケボーに乗ったままゴールを通過すると，10,000pts.



2．クラッカー・ジャンプやジャンプ台などでジャンプして，ゴールのゲートをとび越えてゴールすると5,000pts.





3．スケボーを乗りかえると2,000pts.



ROUND 6

①のところでは，まず下へ行ってカンをふみ，すぐ上へ行ってカンをふみます。

②ではキューブをよけてスケボーを取ったら，下のハードルの下1段目と2段目の間をぬけてすぐ上か下へ上げないと，ジャンボ・カンがきます。二つのジャンボ・カンをよけたら，スケボーの車軸をラインにあわせてそのままゴール。あわなかったときや，スケボーから落とされてしまったときは，とにかくアルミカンをふんでいきます。

③の最後の三つのカンは，★の位置から下へジャンプしてください。

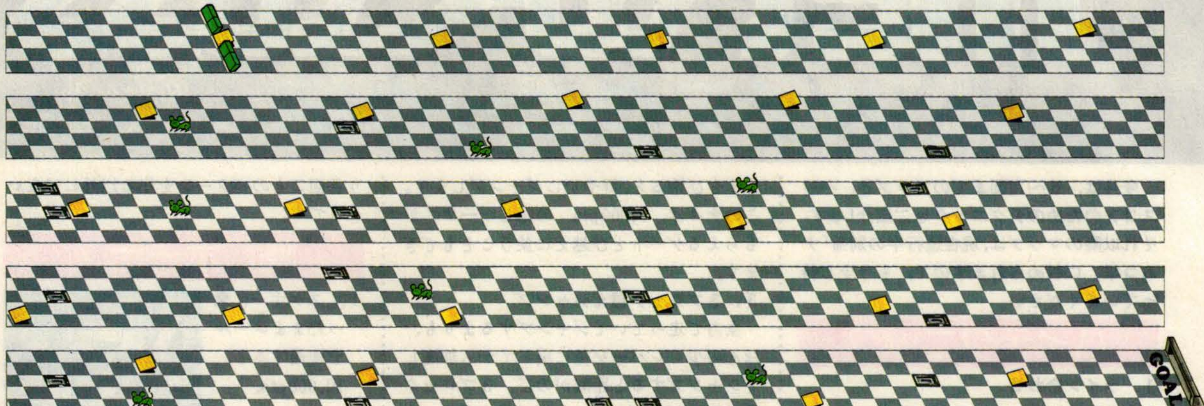


ROUND 7

この面では，ジャンプ台で行く方法と，と中からクラッカー・ジャンプで行く方法があります。ほとんどジャンプ，ジャンプの面なので，とにかく，ジャンプ台の位置を覚えてしまうしかありません。

最後のほうでは，ボタンを押さないでクラッカー・ジャンプをして，ゲートを飛びこえて5,000pts.をとりましょう。ジャンプ台を乗りついで行く場合，ボタンは押しっぱなしでいくほうがラクにできます。





ROUND 8

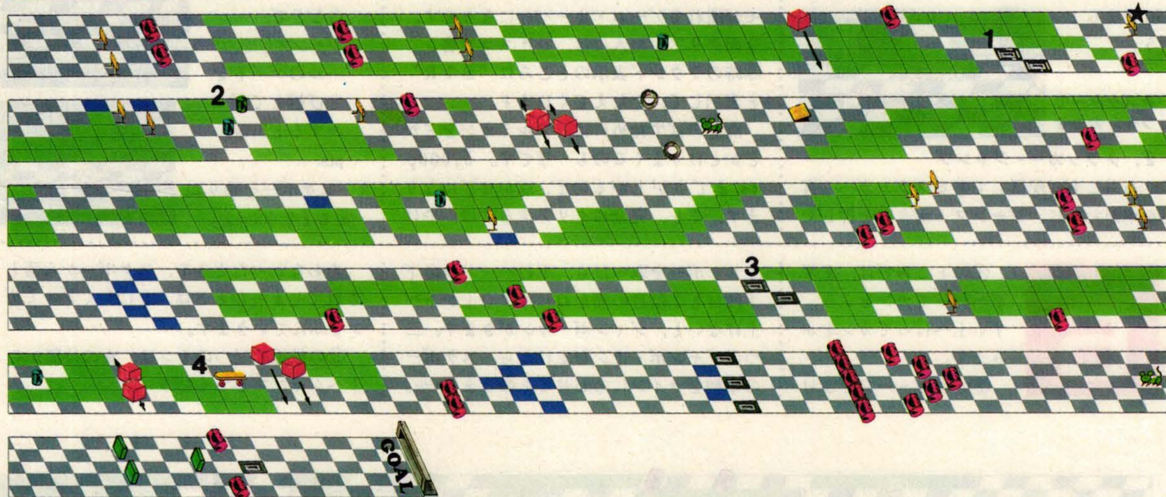
この面は，キョリの長い面です。まず，①でクラッカー・ジャンプをして最上段★へ行きます。

②ではスピード・アップを取ったら上から1段目のラインのちょっと下にいて，ジャンプ・ボタンを押したまま，ジャンプ台でジャンプ。

③でクラッカー・ジャンプ

④でスケボーを取ったら，一番上のラインに合わせます。

あとは，ラインからはずれないように注意していきましょう。

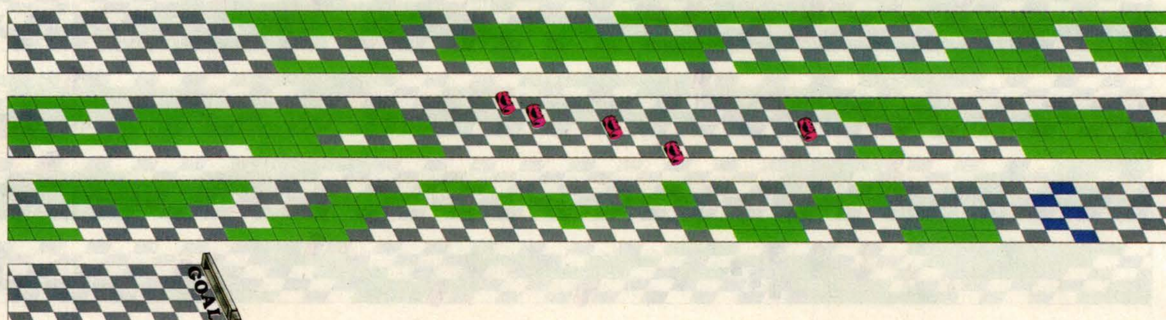


ROUND 9

この面は短かいのですが，タイムがよぶんにないので，ミスを重ねるとクリアができなくなってしまいます。これといってむずかしいところもないのでマップを見て，よく頭にいれてしまいましょう。いきなり出てきた障害物に「ガーン！」なんてことのないようにしてください。

ちなみに，この面で3秒台の残りタイムを出したツワ者もいるようです。

こういう面で残りタイムを競いあうのも，このゲームの楽しみかたでは？



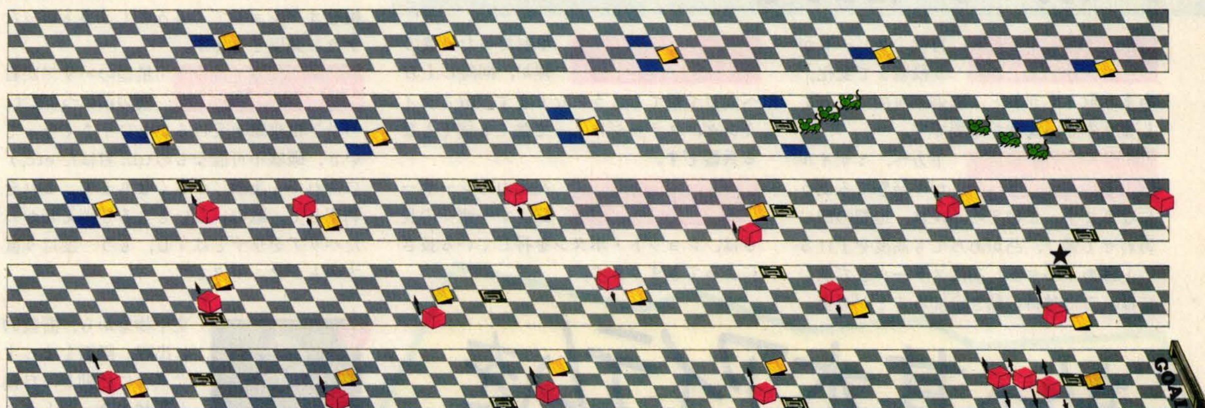
ROUND 10

この面では，スケボーに乗って下から2段目のラインに合わせれば，そのままゴールできます。ただし，スケボーがあわずに落とされてしまったときは，カンをひたすらふんでいきましょう。
また，スピード・アップを取ってアルミカンをふむテクニックや，スケボー乗りかえなどがハイスコアへの方法として有効です。



ROUND 11

この面も7面と同じですが，クラッカーを使ってジャンプでいけばはるかにラク。
★の位置からクラッカー・ジャンプをはじめ，最後にゲートをとび越えて5,000pts.をとりましょう。
クラッカーを乗りついでいく場合，すこしレバーを戻さないと飛びこしてしまうので，何回かに1回は，少しだけレバーを左へ戻してから，また加速しましょう。



ROUND 12

この面では，はじめの三つのクラッカー・ジャンプがとても重要です。かなり上達している人で余裕がある場合は，ハイスピードを取ったりしてみると楽な展開になります。
クラッカー・ジャンプの三つ目をぬけたら，一番上をずっと歩いていきましょう。そうすれば，ネズミにもつかまりません。
最後のほうのクラッカーには乗らずに，カンをふんでいったほうがTIMEが得します。



VIDEO GAME

超次空ファイター

グラディウス

全7面 徹底大研究

ストーリー

その，あまりの難かしさに，ゲーム・ファンの腕とオサイフを痛め続けているといわれるコナミのシューティング・ゲーム「グラディウス」。前号にひきつづき，今月は全7面をクリアするための㊙テクニックをご紹介しましょう。

しつような攻撃をしかけてくる敵星団「バクテリアン」から，君は母なる惑星「グラディウス」を守れるだろうか!?

レベルメーターについて・・・・・・・・

SPEED UP（スピードアップ） 自機のスピードが5段階まで変化。あまり取りすぎると，制御不可能になってしまうので，注意が必要です。

MISSILE（ミサイル） 下方へ，ミサイルが1発撃てるようになります。このミサイルは，地型の凹にあわせて飛び，凸があっても高度を上げることはありません。高次ステージまで進むには，この独特の動きを知ることが必要。

DOUBLE（ダブル） 単射だった自機の弾が，同時に上方へ向けて撃てるようになります。取るタイミング，ステージによって強くも弱くもなる兵器です。

LASER（レーザー） 高出力のレーザー砲。レーザーの長さは，ショット・ボタンを押している長さによってきまります。

OPTION（オプション） 自機と同じ性能を持った分身がつきます。最大四つまで。オプションは，自機がやられるまで破壊されることはありません。これを利用して，オプションを上下に大きく振って上下の敵をやっつけたり，自機をオプションでくるんでしまうといったテクに発展できます。

?(BARRIER)（バリア） 星型のバリアが自機の前につきます。バリアは攻撃を受けるごとに小さくなっていき，破壊不可能なもの(山，岩はだ etc.)にふれても急激に小さくなります。これを利用して，敵のいないところで消えかかったバリアをワザとはずし，もう一度はり直すのもテクニックです。

敵の基本アイテムを攻略しよう

★空中物★

1 

各ステージの初めの戦闘シーンで，上下交互に出現。横5～7機の編隊で飛来します。画面の右側一定ラインまでくると反転し，弾を撃ちながら後退します。

2 

5機の編隊が2組，交差しながら攻撃してきます。中央で待ち，レーザーで全滅させるのがベストです。※これらの敵を全滅させてエネルギー・カプセルを確実に取っていくことが，このゲームの基本テクニックです。

3 

4 

単独で，自機の動きに合わせて攻撃してきます。追尾機能を持っているので，破壊しない限りしつこく攻撃してきます。弾は撃ってこないので，確実に撃破しましょう。

5 

単独か，タテに3機の編隊を組んで飛んできます。規則的な波状飛行に見えますが，自機のY軸に合わせて攻撃してきます。また，自機の装備が設定レベル以上になると，自機より画面後方にいってから弾を1発撃ってきます。

6 

空中物Ⓓから，断続的に出現。画面をまっすぐタテに移動し，自機とY軸が合ったときにほぼ直角につっこんできます。これも，自機がパワー・アップしていると後方で弾を撃ってきます。

★地上物★

A 

◀台座を動かし，自機に向けて弾を撃ってきます。弾は，水平と45°の方向に発射されます。

B 

◀地上を2本の足で自由に動く足長ロボット。45°の方向に弾を撃ってきます。

C 

◀地上を飛びはねながら，放射状に弾をばらまいていきます。弾は，4発です。

D 

◀⑤，⑥の戦闘機の発射口。かなりのエネルギーにたえるので，しつこい攻撃が必要（ミサイルなら1発)です。

STAGE1〈火山地帯〉

このステージでは，エネルギー・カプセルをできるだけ多く集め，後半のステージに向けて装備をかためましょう。まず最初にスピードを取り，レーザーを取って，空中物①②の編隊を確実に破壊。カプセルを集めるのが賢こいやりかたです。

数か所ある地上物Ⓐ Ⓓの防衛ラインでは，前方に出てのミサイル攻撃が有効です。上下にⒹがあるところでは，早めにかた一方を全滅させるのが，安全策です。



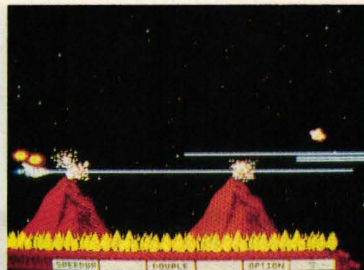
▲かたほうの地上物からかたづけていこう

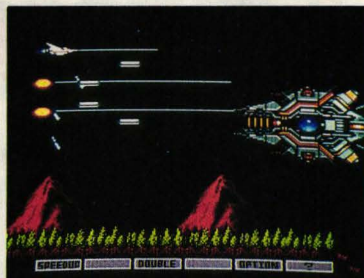


▲浮遊岩石にある5連ビーム砲。圧感!! ガンダムのソロモンを思わせる

火山地帯攻略テクニック

ここには，火山弾にあたらない安全地帯が，三つあります。左のほうで待てば，火山弾を射つこともできて得点アップ。腕に自信のある人は左の火山の横につけ，長いレーザー砲で6万点近い点をかせぐこともできます（オプション着用）。





▲各面のおしまいに出てくる要塞

要塞は，4枚のエネルギーしゃ断板を持っています。これをすべてこわしてから，中心部のコアを破壊。オプションをたくさんつけて，できるだけオプションの弾で撃つようにすれば，自機は安全です。

STAGE2〈ストーン・ヘンジ〉



このステージは，旧バージョンでのステージ1です。1が通過できた人なら，そのままの装備を保ってクリアできるでしょう。もし，ステージ1で事故ってしまっても，後半にたくさん出てくるエネルギー・カプセルである程度まで装備を回復できます。ガンバッテください。

レーザーをうまく利用すれば，障害物の後ろにかくれた地上物を撃つことができます。

また，オプションを上下にふって岩の反対側の敵を撃つなど，工夫してみてください。



▲撃ちのがした戦闘機に注意。うしろから弾を撃ってくるぞ

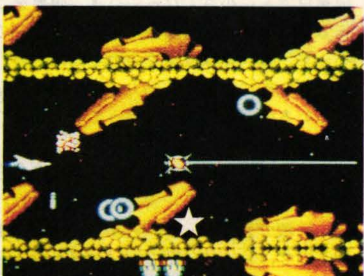
STAGE3〈モアイ〉

安全進行のための必要装備：レーザーまたはダブル＋オプション

宇宙空間に浮かぶモアイ像。何か神秘さがただよってくる……などと，ノンビリしたことは言っていられません。このステージあたりから，プレイ時間による難易度（※）もかなり上がっています。モアイ像の口の中へ弾をぶちこんで破壊し，危険がきたら左に向いているモアイの裏にかくれて，確実に進行していってください。

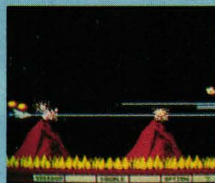
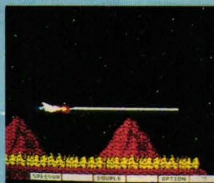
――グラディウスにおける難易度の変化――

グラディウスは，プレイ時間，自機の強さ，スコアの三つが上がっていくにつれて難かしくなっていきます。ステージ1の途中で2回やられて時間がかかりすぎていたりすると，最終防衛線の要塞の出すビームが高次ステージのように速いのは，このためなのです。



▲口の中に弾を撃ち，★部分に隠れて，攻撃をかわそう

火山の活動が止まり，ほう壊していくしゅん間。ドット単位で消えていく様子が美しい




STAGE4〈特殊火山地帯〉

安全進行のための必要装備：ダブル，オプション×3，バリア，スピード×2

このステージあたりから，グラディウスらしいアラシのような攻撃が始まります。ステージ1からノーミスできた人は，難度がほぼ最高点に達しています。積極的に攻撃しないと，簡単にやられてしまいますよ。

ステージ4の最終エリアは，ダブルを使って上の二つのハッチを早めに破壊し，画面左下で待ってミノカサのような(？)敵を連続攻撃しましょう。

タイム・ランクが上がっているので，中途半ぱな武装できてしまった人（レーザーとオプションのみなど）は危険です。上のハッチを破壊せずに左下で待ちかまえていると，あっさりやられてしまいます。このようなときはむしろ，パワー・アップせずにスピードとミサイルだけで敵をだまし，敵の攻撃ランクを落とさせるのも作戦です。そうしておいて左下でミサイルと弾を連射し，やっつけましょう。


▲地上のハッチから出てくる戦闘機は，確実に自機をねらってきます。早めにダブルでやっつけよう


▲早めに進むのは，火山弾の直撃をくらって危険。後方にさがりながら攻撃し，火山弾が止まったら進もう


▲ステージ4の最終防衛線

STAGE5〈細　胞〉

安全進行のための必要装備：レーザー，オプション×3，バリア

この面の敵は，体の中心部ともいうべき脳状のものと，そこからのびる触手で形成されています。脳状部は，弾が当たると構成単位ごとに小さくなっていき，限界をこえると触手もろとも爆発するようになっています。こいつは今までの敵とはちがい，レーザー砲に対する防御力が格段に高くなっているので，脳状部に限っていえばふつうの弾で攻撃したほうが有利です。

問題なのは触手。これは，真ん中の色のちがった部分（節）に弾を撃ちこまなければ，破壊できません。グニャグニャと動き回るので，レーザー砲でなければネライを定めることができません。出現する敵の脳状部をかたっぱしから破壊して進撃していくか，レーザーで触手を完全に破壊し脳状部をよけて進むか，プレイヤーの選択がせまられるところです。


▲グニャグニャと動く触手はレーザー砲で撃て

ワンポイントテクニック

（備え(そな)あれば憂(うれ)いなし！）

面の途中で運悪くやられてしまったとき，パワー・アップ・ゲージが一つでもついていれば，つぎの自機が出たとき最初からスピード・アップがついてきます。高次ラウンドでは，とくにこのことをよーく覚えておいてください。ステージ5などは途中にエネルギー・カプセルが一つも出ないので，一度やられてしまったらパワー・アップしようにも不可能。当然，「人生おつかれさんっ！」という感じでその後の展開がどうしようもなくなって（はまって）しまいます。オプションが点灯していても，つぎのエネルギー・カプセルを取る直前までは装備せず，もしものときのスピード・アップにそなえておきましょう。

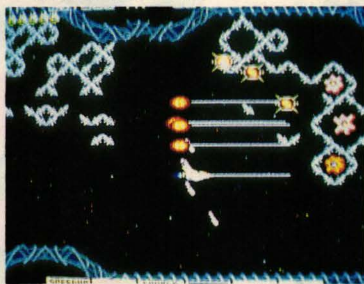
STAGE6〈特殊細胞〉

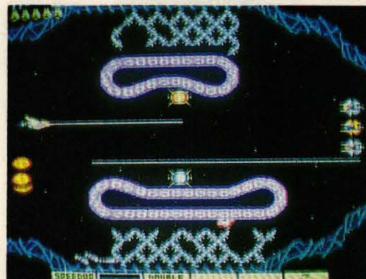
安全進行のための必要装備：スピード・アップ×2，レーザー，オプション×3，バリア

いよいよ，敵の要塞の一歩手前まできました。アメーバ状の敵は，まるで白血球が血液中の異物を捕食するかのように，自機に向かってきます。この敵は他の戦闘機よりエネルギーの集中度がやや高いので，注意が必要です。

ステージ途中には，いりくんだ肺細胞のようなエネルギー遮蔽板がたくさんあり，レーザー砲がなければ進行にはかなりの手間がかかります。慎重にプレイしてください。

このステージの最終防衛線は，エネルギーのかたまりを発射するコアです。この中心部を爆破するか，一定時間発射されるエネルギー塊をよけていると，ステージ・クリアです。腸内細胞のようなものの間で待ち，レーザー砲を集中発射して，エネルギー塊を破壊しましょう。


▲レーザーとオプションで活路をきりひらけ




◀ピンク色の腸内細胞のような地形。ここの間で待とう


◀不気味で美しいステージ6の最終面。つぎなるステージ7への期待が盛り上がります

STAGE7〈要塞内部〉

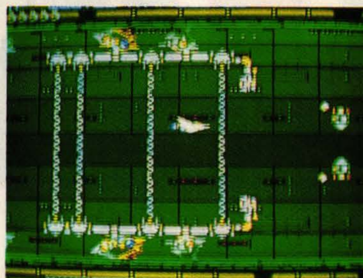
安全進行のための必要装備：スピード・アップ×3，レーザー，オプション×4，バリア

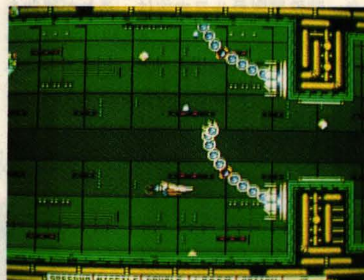
いよいよ，最終ステージ。敵は，烈火のようないきおいで攻めてきます。それに対抗するには，先制攻撃しかありません。上方前方の敵はレーザー砲，下方の敵はミサイル，上方後方から出てくる2本足の戦車はオプションの重ね撃ちで，出現と同時にたたきつぶしましょう。この面では，今までのステージで身につけた“オプションを振る”“ミサイルを撃つ”“レーザーで前方の敵を全滅”などのテクが全て必要です。

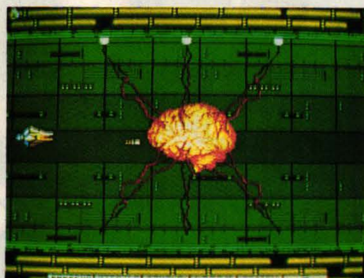
ステージ途中には，かなり細まった通路もあり，自機のコントロールも重要なテクニックとなってきます。そして，電磁バリア，しゃ断壁など最後の難所が待ちうけています。

しゃ断壁の護衛であるメカ触手を破壊すれば，あとは大きな脳ミソをやっつけるだけです。しゃ断壁を通過するときには，迫ってくるトビラにはさまれないよう注意してください。

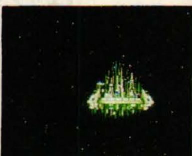

▲いよいよ究極の面へ突入だ!!


▲電磁層の間に，一定時間とじこめられてしまう。上下のすき間に逃げこむのもテクニック


▲メカ触手に守られたしゃ断壁。こいつの弱点も色のちがう節の部分だ


▲この要塞惑星をコントロールする「脳」だ。6本出ているエネルギー・チューブを断ち切れば，ゲームは終了する






◀爆発する要塞惑星。君の任務は終わったのだ



T・A・N・K

by SNKエレクトロニクス

STORY

大戦末期，戦況は悪化していた。

地中海を重傷をおって漂流していた科学者から，敵国が小島で開発中の兵器の情報を入手した当局は，特殊部隊に破壊を命じた。特殊部隊ラルフ大佐は，それが勝敗を決する重要事項であることを知り，海岸から本拠地までを12エリアに分け，小島に潜入して単独で破壊工作にあたることを決意したのだった。

How To Play

「T・A・N・K」は，戦車を操作し，敵の本拠地を破壊する戦闘ゲームです。

コースは，12のエリアに分かれています。

操作レバーは，戦車の特性を考慮した特殊なもので，移動と砲塔旋回を一つのレバーで処理しています。

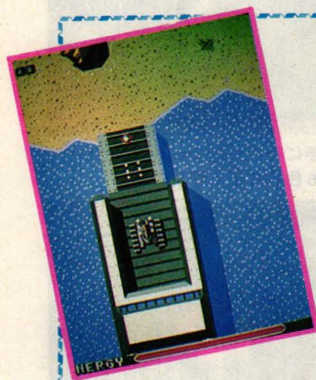
ちょうど，「フロントライン」のボリュームのようにまわすことができ，しかもそのままレバーにもなっているという画期的なものです。

発射ボタンは，内側が大砲で外側が機銃です。



▲「T・A・N・K」のコントロール・パネル

これが「T・A・N・K」の各エリアだ



《エリア1》海から砂浜へ



《エリア2》森林地帯を進む



《エリア3》ダウンタウンの工場地帯



《エリア4》入り組んだ岩場



《エリア5》湖の中の道路



《エリア6》砂漠から発電施設へ



ナゾにつつまれる後半エリア

《エリア7》都市へ向かう高速道路

《エリア8》都市郊外から都市へ続く迷路

《エリア9》廃虚と化した都市

《エリア10》広々とした公園

《エリア11》敵の戦車基地

《エリア12》敵要塞（本拠地）

キャラクタ紹介

★主人公
▲ラルフ・ジョーンズ大佐の乗り込む特殊中戦車。大砲と機銃を装備している。機銃で前方を狙い，砲塔を旋回させ，360度（8方向）攻撃が可能

★ハンティングラット
▲第十三機甲師団の高速軽戦車。主人公より速い速度で機銃攻撃してくるが，装甲が薄いので，大砲一撃で破壊できる

★ウォーカーウルフ（中戦車）
▲中戦車は，主人公とほぼ同等の性能を持ち破壊するには，大砲2発を命中させなければならない

★サンドエレファン（重戦車）
▲ジワジワと追い込み，大砲を連射する重戦車は，もっとも脅威となるべき存在である。破壊するには，大砲を2発命中させなければならない

★D32戦闘爆撃機
▲長い時間，戦車を停止させて戦っていた場合は，この爆撃機のエジキとなることを覚悟しなければならない。D32はようしゃなく爆弾を投下してくる

★イゴウ400
▲ミサイルを装備した偵察用の潜水艦。湖や河に潜んで，攻撃を仕掛けてくる

★地雷
▲地中に隠された地雷は，戦車に装備された地雷探知機で発見することができる。しかし，この探知機も，接近しなければ作動しないので注意が必要

★自動攻撃砲塔
▲地下発電施設を持っている自動攻撃砲塔は，敵の強力兵器のひとつ。敵はこの先，どんな秘密兵器を隠しているのだろうか

★歩兵部隊
▲小島に派遣された歩兵部隊は，敵の同盟6か国から結集。各国から集まったつわ者たちは，銃と手りゅう弾に命をかけている

パワー・ポイント紹介

このゲームには，何種類ものパワー・ポイント（隠れポイントもあり）が用意されています。だいたいのものはその地点にいけば出ていますが，歩兵がポイントに変化するものもあります。



E（エネルギー）
◀低下しているエネルギー・レベルを回復させるパワー・ポイント



V（ビクトリー）
◀このマークを5個集めると，ボーナス点プラス特別なパワー・アップが用意されています



S（スペシャル）
◀3個集めると無敵に近い戦車になります。有効な時間は，1分ぐらい



F（フラッシュ）
◀3個集めると，敵を全て1発で破壊できます。有効な弾数は64発

P（プレゼント）
◀3個集めると，自機が1機増えます

J（ジョーカー）
◀いままで集めたパワー・ポイントが，一しゅんにしてゼロになってしまうマイナス・パワー

エネルギー・レベル・メーター
◀戦車のダメージが，一目でわかるエネルギー・レベル・メーターが，画面下部に表示されています。これは，歩兵に体当りする，Eパワーを取るなどで回復させることができます。メーターがゼロになると，主人公がクラッシュしてしまいます。ある程度までレベルが下がると，戦車の砲塔部分が赤く変化して危険を知らせてくれます。

これさえ知っていれば12エリアも楽勝!? 必勝テクニック

★軽戦車に接近
軽戦車は，接触するくらい近づくと機銃を撃たなくなります。

★深追いはケガのもと
軽戦車を追いかけると，回りこまれて攻撃を受けてしまいます。こちらの射程に入ってくるまでに，チャンスを待って破壊してください。

★中戦車は必ず撃て
各場所を守っている中戦車は，破壊しそこなうとしつこく追ってくる追跡型に変わります。

★中戦車にはむやみに近寄らない
中戦車の砲塔の射程キョリは，自機よりも長くなっています。むやみに近寄ると危険です。

★重戦車はうしろに下がって撃つ
重戦車は大砲を3連射してきますが，中心に出る砲弾だけ射程キョリが短かくなっています。左右によけずに，うしろに下がって攻撃してください。

SNKからお知らせ

SNK新製品「T・A・N・K」の発売を記念して「T・A・N・K」特製オリジナル・グッズを抽選で30名様にプレゼントします。何が当たるかはお楽しみ。

オリジナル・グッズ希望者は,「T・A・N・K」に対する御意見をそえて，下記の住所にお送りください（7月末日しめ切り)。

☆

〒564 大阪府吹田市豊津町11—13石田第2ビル㈱エス・エヌ・ケイエレクトロニクス「T・A・N・K・プレゼント」係

注目パソコン・ソフト特集

リアルタイム＋アドベンチャー、ロールプレイング＋αのおもしろいゲームたち

by 手塚一郎

アドベンチャー・ゲームやロールプレイング・ゲームはむずかしいとか，ややこしいとか思っている人は，けっこういるようです。でも，だからといって手を出さないでいるのは，とてももったいないことです。そういった人たちのためなのかどうかはわかりませんが，最近は反射神経を競うような普通のゲームと組み合わせて，アドベンチャー・ゲームやロールプレイング・ゲームの内容を簡略化したタイプのゲームが続々と登場してきました。これらが，リアルタイム・アドベンチャー・ゲームやリアルタイム・ロールプレイング・ゲームと呼ばれるものなのです。手軽にアドベンチャー・ゲームやロールプレイング・ゲームが楽しめるということで，これらの人気は急上昇。いろいろなソフトメーカーから発売されて，これはもう単なる流行ではなく，日本におけるパソコン・ソフトの新しい流れがまた一つ確立されたといっていいでしょう。

ということで，今回の「注目パソコンソフト・コーナー」は，リアルタイム・アドベンチャー・ゲーム＆リアルタイム・ロールプレイング・ゲーム特集をおおくりしたいと思います。

あらゆるワナをくぐりぬけ，美術品を盗みだせ the HEIST〔ハイスト〕

by コンプティーク

手口の鮮やかさは，芸術の域に達しているという華麗な怪盗団「グラハム・クラッカーズ」。君もその一員として，今夜も美術館に忍びこむ。144もの部屋に入り，名作絵画をねらうのだ!!



⬆床には移動モニターが！　タイミングよく，ヒラリととびこえましょう

とにかく奇抜なしかけがいっぱい

「ハイスト」は，アップル版として1984年全米エレクトロニック，ゲーム・オブ・ザ・イヤーに輝いた優秀作。そのおもしろさは，つぎつぎに出てくる奇抜なしかけを，頭と指先を使ってクリアしていくところにあります。出てくるしかけ（ワナ）に似たようなものはなく，先に進めば進むほど新しいものが待ちうけています。

使用キーは，20数種類。左右移動やジャンプ・キーのほかに，床をはう，エスカレータやエレベータに乗る，トロッコに乗るなどのキーがそれぞれ別になっています。

とはいえ，そんなにめまぐるしいゲームではないので，操作がわからなくなったらマニュアルをみれば大丈夫。それぞれのキーの目的がはっきりしているので，何回かプレイすれば誰でもマスターできるでしょう。



⬆おっと，いきなりエレベータ。F１，F２，F３のキーで行き先を決めます



⬆キッチンの前は，はって通ろう。でも，なぜ美術館にキッチンが？



⬆上下に動く二つのリフトを，とび移りながら絵画をとる。簡単なようでむずかしい

これらのキー操作で，一定の場所を往復運動している「移動モニター」や，部屋の中を飛び回る「スィーパー」などの敵や，1レベル（レベルは1～3まで）に50個以上もある変てこなしかけをクリアしていきます。新しいしかけに出会って，新しくキー操作を覚えるといった楽しみも，味わえるかもしれません。

ドアのカギがキー・ポイント

いろいろなところにあるドアも，このゲームをむずかしく，そしておもしろくして

※「ハイスト」の対応機種……PC-8801/mkII/SR，FM-7/8/NEW7/77，MSX
くわしいお問い合わせは，〒102 東京都千代田区隼町3-19 清水ビル4F（株）コンプティーク「マイコンBASICマガジン」係まで

います。ドアにはカギがかかっているので，別の場所からカギを持ってこなければなりません。しかも，カギ1個でドアを一つしか開くことができないので，むやみにカギを使うと大切なところでカギがなかったりします。注意してください。

とにかく，プレイするたびに新しい発見と進歩があるので，最後まで飽きることなく楽しめるゲームです。

開発者からのひと言

コンプティーク

アップル・オリジナル版の画面，移行のスピードとグラフィックのすばらしさを，失うことなく忠実に移植しました。144(MSXでは90)もの展示室に入り，すべての美術品を盗み出すには，めん密な戦術が要求されます。まず，取れるカギはすべて取ること。そして，移動モニターに気をつけることです。移動モニターにふれるとカギを一つ取られてしまい，カギがなくなると命を取られてしまいます。

なかには，部屋を使ったワナもあります。カギを取りに下（1階）に降りると，右も左も行きどまり，もうどうにもならない!! よく部屋の構造をつかむことも大切です。

★　★

お友達を救え，ワクワクドキドキの魔窟探険

Drol〔ドロール〕

by ソフトプロ

ここは魔宮か，妖窟か。今こそ勇んで妖術使いにいざ勝負。さらわれたマイケルくんとエミリーちゃんを求めて，迷路のような洞窟を君はさまよいます。襲いくるスコーピオン。飛びかうナイフ。いったい何が飛びだすかわからない，ハラハラドキドキの魔窟探険へ，さあ出発しましょう。

ドロールのおもしろい点は?

⬇上の段にはオノや矢が飛んでるし，下の段にはヘビがいる。この先，何がでてくるのかわからない



まず，グラフィックがとても美しいのです。敵や自分のキャラクタが大きいにもかかわらず，なめらかにスピーディーに動くのには感動します。

画面は，横にのびる通路が4段あって左右にスクロールします。最下段のゴール(?)に行けば1面クリアですが，下の通路へ降りる場所は少ないので，レーダーで見つけてください。



⬆エミリーちゃん発見! 早く追いかけないと，いなくなっちゃうぞ

一しゅんも気のぬけないむずかしさ

たくさんの敵が，いろいろな組み合わせで登場するので，ゲーム内容はひじょうにハードです。主人公は通路の中を飛んだり，



⬆マイケル君も見つけだした。右側にいるオニには注意せよ

開発者からのひと言

ソフトプロ

全米で，とても人気のあるアップル版ソフトを移植しました。情報量が多いので，移植は不可能とされてきた「ドロール」ですが，かなり忠実に再現できたと思っています。豊富で，それぞれがとてもかわいらしい登場キャラクターのスムーズな動きを楽しんでください。

「アドベンチャー」「ロールプレイング」「リアルタイム」ゲームっていったい何?

「アドベンチャー・ゲーム」というのは，手に入れた道具を使って先へ進んだり，いろいろな謎を解いたりすることが中心となるようなゲームのことです。また，先に何があるのかわからないような場所を冒険，もしくは探険するようなゲームも，アドベンチャー・ゲームと言います。

つぎに「ロールプレイング・ゲーム（略して「RPG」とも言われる）についてです。ロールプレイング・ゲームというのは，文字通り，役割(Role)を演じる(Play)ゲームです。くわしく書くと，単にプレイヤーがゲームの主人公になりきるというよりも，ゲームの主人公が「戦う」などの行為(動作)の結果，あたかも人間のように成長するゲーム，ということになります。ただ注意してほしいのは，ただアイテム(道具など)を取っていくだけで主人公が強くなっていくようなゲームは，ロールプレイング・ゲームではないということです。例をあげると，ビデオ・ゲームの「ザ・タワー・オブ・ドルアーガ」(ナムコ)などです。もし，これがロールプレイング・ゲームだとすると，同じくビデオ・ゲームでウイングを取ると自機がパワー・アップする「B－ウイング」(データイースト)も，ロールプレイング・ゲームになってしまいます。

最後は「リアルタイム・ゲーム」。これは読者のみなさんも知っているとおり，主に反射神経を競うものです。もっとも一般的なもので，「ギャラクシアン」や「ゼビウス」，「マッピー」etc. がそれです。特徴としては，主人公を操作しなくてもゲーム自体が進行する（ゲーム・オーバーになることを含めて）です。

これらのゲームの要素を合わせたものが，今回紹介しているリアルタイム・アドベンチャー・ゲームや，リアルタイム・ロールプレイング・ゲームであるわけです。

※「ドロール」は，PC-8801/mkII/SR版
くわしいお問い合わせは，〒530 大阪市北区西天満6-7-2 梅新東ビル5F ソフトプロ(株)
「マイコンBASICマガジン」係まで

歩いたりして敵をかわしたり，弾を撃ってやっつけたりして進みます。それだけに，難関を突破したときのよろこびも大きいのです。一しゅんも気がぬけないゲーム展開に，きっと満足できるでしょう。

実は，この「ドロール」もアップルからの移植版です。ロードランナーやチョップリフターなどを作った，ブローダーバンド社の原作をかなり忠実に再現したゲームなので，読者のみなさんもぜひ一度プレイしてみてください。



⬆飛んでくる鳥を撃ったら「鳥のまる焼き」になってしまった。取ると得点になる

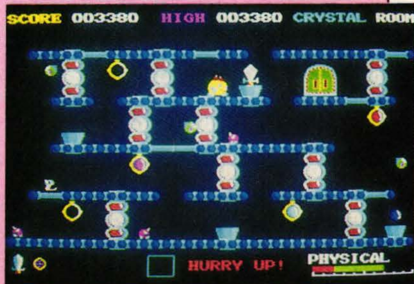


⬆さらに大きな「剣」も出現。これらを出すには，自分より一つランクが上の敵を…ムニャムニャ。自分で探しましょう

聖杯はいずこ、神秘の空間……

ホーリーグレイ

by ザインソフト



➡もっと大きな「剣」が出た（ウ～ム，しつこい）。この面には「宝石」も出るというウワサがあったりする



⬆「剣」が出現した！ これを取れば強くなれるので，敵をやっつけてPHYSICAL（体力）を増やそう



➡中央に氷のブロックを積みあげて，出口へ向かおう。PHYSICALが残り少ないのでもうダメです（無責任！）

人類の無謀な文明革新は，ついに時間の次元を狂わせてしまった。科学技術の通用しない神秘の世界に迷いこんだ人々はとほうに暮れていたが，次元を正常に戻す手がかりが，ホーリーグレイの聖杯にかくされていることをつきとめた。人類の危機を救うために，君は未知の旅に出たのだった。

キャラクタの動きがとてもユニーク

このホーリーグレイは，前半の武装を固めるためのアクション・ゲームと，後半の聖杯を見つけだすためのアクション・ロールプレイング・ゲームの二つに分かれています。前半のアクション・ゲームもおもしろくできていて，テンキーで主人公を上下左右に移動（上に動くというのはジャンプのこと）させるだけの単純な操作にもかかわらず，キャラクタを自由に生き生きと動かすことができます。ジャンプするにしても助走の距離によってとべる高さが違ってくるので，テクニックのいるところです。

何か所か床のかわりにパイプがあります。ここで下へ行くキーを押すと，主人公はクルリと回転して床にぶらさがることができます。このテクニックを使えば，敵をかわすにも，ムダな動きをしなくてすみます。

面は全部で17面ほど。各面の目的は，1・2面が全部のロウソクに火をつける，3・4面が全部のリングにクリスタルをはめこむ，5・6面は全部のアイス・ブロックを積む，そして7面以降は数々の怪物や妖怪と戦い，聖杯を探すために部屋を歩きまわるロールプレイング・ゲームとなります。

隠された武器をさがせ

ホーリーグレイのおもしろさは，ほかにもあります。それは隠された武器（剣や盾など）を見つけていくことです。出しかたはここでは書きませんが，コツとしては各面をじっくりやることです。

余談ですが，スーパーソフト担当のつぐ美さんも熱中していたゲームだと，つけ加えておきましょう。

★ ★ ★

開発者からのひと言

ザインソフト

ロールプレイングをやりたいけれどアイテムが多くて難しい…という人でも，リアルタイムにキャラクタを動かすことによってロールプレイングを楽しめるように，できるだけリアルタイムを前面に押し出しました。とくに，キャラクタの動きのユニークさ，グラフィック背景の美しさ，そして音楽に注目してほしいと思います。

テクニックとしては，とにかく得点を上げ，強敵でも数多くやっつけることです。ロールプレイングの面では，エネルギーが減ってきたら，弱い敵のいる部屋にさかのぼってエネルギーをアップしてください。

※「ホーリーグレイ」の対応機種…X1，PC-8801/mkII/SR，PC-9801/E/F，IBM-JX，FM-7/NEW7/77，PC-8001mkII SR
くわしいお問い合わせは，〒676 兵庫県高砂市米田町米田1162-1（株）ザインソフト「マイコンBASICマガジン」係まで

迷路城に忍びこみ，財宝をさがし出せ
ハッピーフレット

by マイクロキャビン

ティンターデル城には，伝説の支配者マーク王の，ぼう大な財宝が隠されているらしい。城の内部は迷路のようになっているうえ，吸血コウモリや毒ヘビの巣になっているので，誰一人として戻ってきた者はいなかった。

冒険家ハッピーフレットは，今だ誰も発見できないマーク王の財宝を手に入れるため，ティンターデル城に足を踏み入れた。

道具を使って謎をとく，まさしく「アドベンチャー」

ハッピーフレットの特徴は，「アドベンチャー」ということです。落ちている物をひろい，それらを上手に使って謎をといていく，あのアドベンチャー・ゲームなのです。

部屋の中には，死んでいった探険家たちが残した道具や機材，危険物などが数多くあります。「ミステリーハウス」や「ドリームランド」などのアドベンチャー・ゲームを作ってきたマイクロキャビンの作品ですから，そう簡単にとくことはできないでしょう。

キー操作はテンキーで上下左右，スペース・キーでジャンプとシンプルですが，そのほかにファンクション・キーで道具を取る，道具を使う，ドアに入る，持ち物のリストを見る，ゲームのSAVEやLOADをするという五つの動作ができます。



根気よく宝を手に入れれば懸賞つきソフト

今回編集部で発見した道具には，「シャベル」や「ボート」，「ロウソク」，「10kgのオモリ」などがあります。それらを，どこでどのように使うのか？　また，壁に書いてある暗号は何を意味しているのか？　これらは，みなさんが見つけてください。

マーク王の財宝をめでたく手に入れると，マイクロキャビンからプレゼントがあるそうです。そのときは，編集部にもレポートしてください。

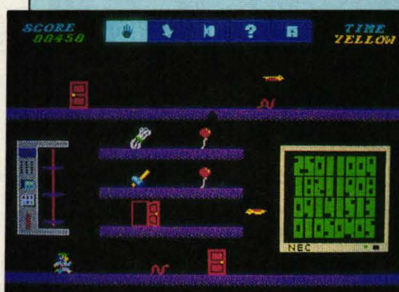


⬆うまくジャンプして上へのぼろう。ゴムボートやローソクが落ちています

⬅左下には暗号が！　右から左へ読むと「最後の部屋の」と読めます

⬇やった！　オノを手に入れた。でも，どうやって使うのでしょう





⬆ロープやトンカチが落ちています。右側には暗号も。とにかくむずかしいゲームです

開発者からのひと言
マイクロキャビン

「ハッピーフレット」の作者は，「ミステリーハウス」「ミステリーハウスII」「ドリームランド」を作った森谷という人間です。ミステリー・ゲームの4作目には，リアルタイム的要素を入れたものをということで，このゲームができあがりました。

とくに，取った物の使いかたや画面の構成には力を入れて作っています。

これはアドベンチャー・ゲームですからヒントは教えないほうがよいと思いますが，一つだけいうならば「画面に隠された暗号を解く」ことが大切です。がんばってください。

DEMPAマイコンソフトからお知らせ
X1用「ニューラリーX」新発売

迷路に隠されたチェック・ポイント。それを，レーダー頼りにクリアしていくラリーゲーム。コースは対抗車の妨害あり，岩が落ちていたりの，なかなかの難コース。

'81年にナムコが発売したビデオ・ゲーム「ニュー・ラリーX」が，FMシリーズ，MZ−1500，MSXに続き，待望のX1シリーズで発売されました。軽快なBGMにのって，お花畑の中に設定された迷路上のチェック・ポイントをクリアするこのゲームは，簡単そうに見えますが効率よく高得点を取ろうとすると，敵カーの追撃にあったりで，なかなかうまくクリアできないのがミソ。高得点を狙おうとすればするほど，コースの的確な読みとすばやい判断力が要求される，奥のふかーいゲームです。

X1シリーズ用では，パソコン・ユーザーに少しでもゲーム・センターの気分を味わってもらえるよう，コインを入れたときに表示されるクレジット表示もつけてみました。

キミの〝ナムコ・ライブラリー〟にラリーXをぜひ加えてください。



● テープ版……3,800円
● 5インチFD版(200ラインモード)……6,000円

※「ハッピーフレット」の対応機種……PC-8801/mkII/SR，PC-8001mkIISR
くわしいお問い合わせは，〒510 三重県四日市市鵜の森1-2-15 メゾンヴァンベール2F
(株)マイクロキャビン「マイコンBASICマガジン」係まで

チャレンジ・アドベンチャー・ゲーム



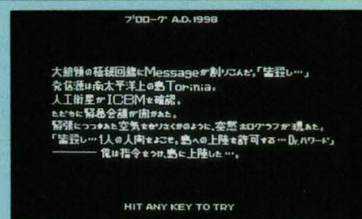
WILL(Death TrapII)
(SQUARE社)

パンパカプワァ～ン。前号で予告したとおり，大ニュースの発表だ。なんと，大好評の「チャレ・アベ」「レス・アベ」が，1冊の本になっちゃうのだ！ くわしいことはまだ未定だけど，今までこのコーナーで特集したAVGを，さらに細かく分析していくのはもちろんのこと，まだ取り上げてない『デゼニ・ワールド』や『テラ4001』『ポートピア』『ウイングマン』といった大作，さらに『ハイドライド』『ブラックオニキス』などのRPGまで載せちゃう予定だから，これはもうAVG・RPGファンの人は必読！ 9月末ぐらいの発売予定で，くわしいことは次号で紹介するからお楽しみに。

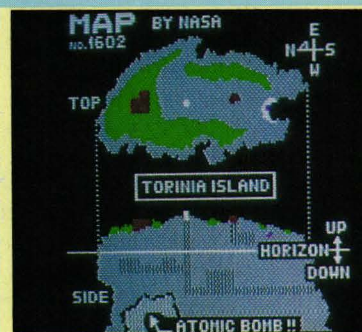
written by 山下 章

今月のソフトは，スクウェア社の『WILL』。日本初のアニメーションAVGとして，高い評価を受けている作品だ。とにかく，光がチカチカしたり，物体が動き回ったりするその画面に注目してみてほしい。全画面のうちの3分の2以上に，アニメーション処理がほどこされているというからスゴイ。しかも，その描画速度がまた速い。PC—8801版で0.5秒，PC—9801版で0.09秒というから，現在ある日本のAVGの中でも最高速といえるだろう。

画面数は30ちょっとと，最近のAVGとしては少なめなのだが，ストーリーが実にしっかりしている，しっかりしすぎている，ムズカシイ……。死ぬことはそんなにないのだが，トリックが複雑に入りくんでいるので，プレイした人は眠れぬ夜が続いてしまうことだろう。パソコン・ファンにはアニメ・ファンも多いと聞くので，大ヒットを予感させるこの夏1番の話題作だ。なお，このソフトは，PC—9801/F/M/U2，PC—8801/mkII/SR，FM—7/77，X1/turbo用（すべてディスク版）が5,800円で発売されている。P.S．私に解けないアドベンチャー・ゲームはない!!



▲これが「WILL」のあらすじだ



これが南太平洋にある問題のトリニア島。立体構成になっているAVGというのもメズラシイね。このゲームでは，全場面の70%に効果音がついているということ。モチロンFM音源で，オープニングのテーマもなかなかのものだ。

（注）文章中の㊍は……ものすごいアニメーション処理がある場面
★は……ちょっとしたアニメーション処理がある場面



㊍ゲームは，キミが問題の島に到着したところからスタート。静かにゆれるさざ波に，まずはこのゲームのアニメーション処理のすごさを実感することだろう。ちなみに，この場面には隠れキャラもあるんだヨ。



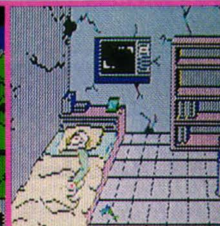
島の中央部には，足の踏み場もないほどけわしい岩山がある。岩山のふもとには，小さなドアがついているのだが，このドアを開けるのもひと苦労。やっぱり，アレを持ってないとダメなんじゃない?



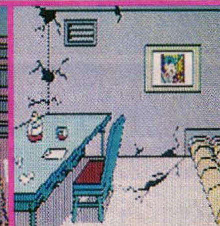
★これが，近未来の装置といわれる重力エレベータ。中に入るだけで，上下へ自由に運んでくれるそうだ。だけど，普通のエレベータを動かすのにボタンを押さなくちゃいけないのと同様，ここでもあることをしなければならない。



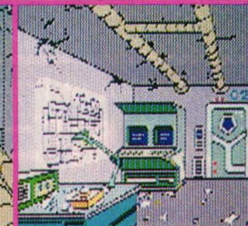
オッ，あんなところに小屋があるゾ！ AVGに小屋や屋敷はつきもの，なんとしても中に入ってみよう。ひょっとしたら，ゲームを解くための大事な手がかりを見つけ出せるかも……。



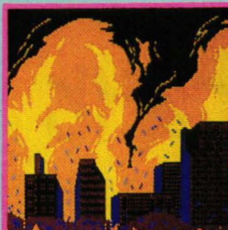
ナ，ナント，ハワード博士はすでに死んでいた!! おかしいゾ，それではだれが大統領館邸の回線にメッセージを送りこんできたんだ？ 共犯者がいるのか，それとも——。



この部屋は，ゲーム中で非常に重要な意味を持つ。とにかく，部屋の中をくまなく調べてみてくれ。思わぬ物が発見できたり，大切な情報を得られることもあるからだ。



いろいろと工夫すると，博士の実験室にやってこれる。この部屋の中では，するべきことがたくさんありそうだ。それにしても，東側にあるドアはどうやって開けたらいいんだろう？



もしもキミが任務を遂行できずに死んでしまうと，このとおり，地球上は中性子爆弾の雨に襲われてしまう。だけど，ここはAVGの世界，キミが任務を完了するまでは何度でもやり直すことができるのサ。



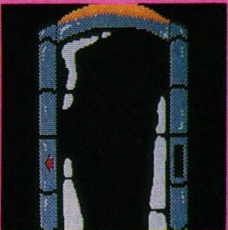
★この画面はまさにスゴイのひと言。ヘビのような敵がグニャグニャ動き回ってキミの行く手をさえぎってくるのダ！　おっと，アニメーション処理に驚いてばかりもいられない。どうにかしてここを突破する作戦を考えなければ……。



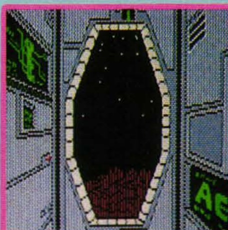
★オヤ，カプセルの中で眠っているこの少女はダレだ？　ここまでキチンとやるべきことをやってきているキミにはわかるよね。そう，彼女がこの冒険でキミの相棒となってくれるサイボーグ，アイシャなんだ。

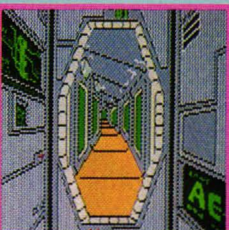


㊍人工冬眠から目をさまし，ゆっくりと目を開けるアイシャ――全国のアニメ・ファン，パソコン・ファンのみなさん，この場面は必見！　ついにAVGもここまで来たのダ。

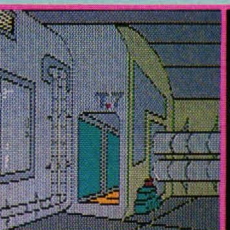


さて，心強い相棒もできたことだし再び島内を探険してみよう。この島は東西南北上下がいりみだれていて，非常にマッピングがしにくい。でも，何度め言うように，マップが書けないことにはAVGを解くことはできないのだ。

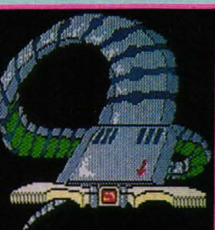




★これが重力エレベータの中。フワリフワリと宙に浮かんで，なんともイイ気持ちだなあ。この島の地下は2重構造になっているから，エレベータを使わないことにはB1Fへ行くことができない。まずは，エレベータの動かしかたを考えてみてくれ。



ここはB2Fにある動力室。この島にあるエレベータや××などの動力を制御している場所だ。そうだ！　こういう場所になら，アレがあるかも……。



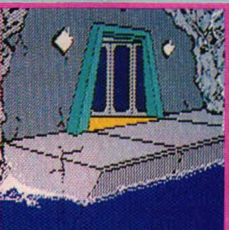
★ジャーン！　またも怪獣出現!!（製作者：これは怪獣ではありません。メカノイドっていうんですヨ）3回以内の入力でなんとかしないと，キミはこのムカデみたいなヤツのエジキになってしまう。



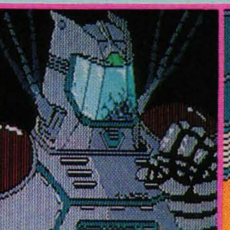
地下の通路はこんな風になっている。ハワード博士が生前に技術の粋を集めて作っただけあって，超近代的な通路だ。オヤ？　床に落ちている物は一体何だ!?



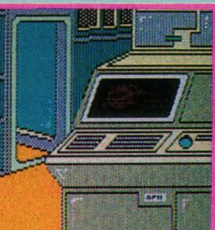
★今度はカニのようなメカノイドが出現！　カニみたいだからって，おむすびや柿のタネをプレゼントしてもムダだヨ。この場面の隠れキャラは，わりと簡単に見つかるんじゃないかな？



ここは，エレベータとは反対側にある，B2Fのもうひとつの入ロ。ハワード博士はだいぶ用心深い人だったらしく，この入口はちょっと見つかりにくいところに隠されている。



この場面もなかなかの迫力。メカノイドの触角(？)がブルブルとふるえるんだ。敵を見たら，やることはただひとつ。まさかメカノイドとお話しするわけにもいかないよね。ひたすら，強行突破するべし。



★通路の奥にあるモニター・ルームへとやってきた。この場面はかなり難しい。アレ？　スクウェアさん，こんなところに宣伝を入れるなんて，なかなかニクイことをやってくれますねえ。

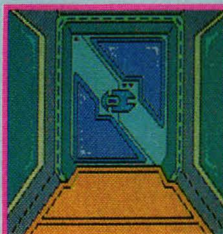


㊍こいつがこの島で最強のメカノイド。ロから炎を吹いてくるゴジラのようなヤツだ（ゴジラは放射能だっけ？）。今までと同じ方法でやっつけようなんて，アマイ，アマイ。

これがアニメーション処理だ！

このゲームでもっとも注目されるのが，日本のAVGでは初めてと言われるアニメーション処理。ここでは，いくつかある画面の中で最高のできばえのアイシャのUPを連続写真でアクション・カメラしてみた。



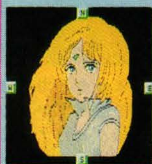




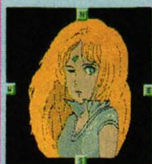
この，結末に近い二つの画面については，何の説明もしないでおこう。キミ自身がゲームをとくことで，この画面の意味を知ってほしいんだ。

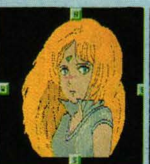
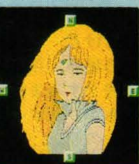
ここまでこれれば，ゲーム解決まであと1歩。どうにかしてこのドアを開けてみよう。「カギ ツカウ」「ドア タタク」……そんな常識的な入力は通用しないヨ。

かわいい アイシャの七変化



キミがアイシャと一緒に冒険しているときに彼女に話しかけると，会話モードになってくれる。この場面でのアイシャは，某ソフトハウスの『エミー』ばりに，いろんな入力に答えてくれる。おまけに，こちらが話したことによっては表情まで変えてくれるから，なんとも愉快。さあ，キミはアイシャの何種類の表情を見ることができるかな？



エッ こんなに隠れキャラが!?

この『WILL』というソフトには，製作者の遊び心がふんだんに取り入れられていて，なんとAVG初と言うべき隠れキャラが用意されているんだ。ボクが見つけたのは以下の五つだけど，まだまだたくさん隠れていそう。読者のみなさん，見つけしだい「レス・アベ〜読者の広場」あてに報告してくださいネ。



上空で静止し，グルグルと回るUFO。「今のは，一体何だ？」という主人公の言葉が，シラジラしいネ。



「ブヒーッ」と鼻をならすブタさん。その姿は，まるで蚊取り線香の入れ物のよう。



上空を煙をはきながら飛び回る飛行機。このままじゃつい落しちゃうゾ!?



ゲゲッ，言わずとしれたオバQ！ こんなものまで出てくるんですか？



チョキチョキチョッキン，カニさんだ。いかにもいたずら描きっぽくて，おもしろい。

なんと『WILL』にはキャラクター・イラストまであるのダ！

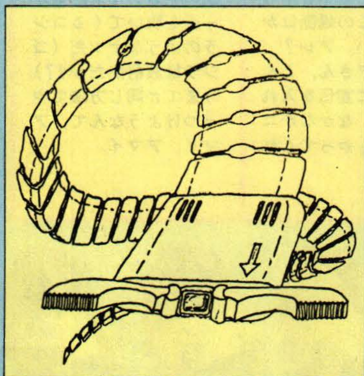
ベーマガの読者だけにと，スクウェアの人が特別に見せてくれたイラストがこれ。このソフトは，実験のアニメーションを作るのと同じような過程で，作られたんだって。なお，発売予定のチャレ・アベ別冊号では，このゲームの全イラスト（もちろんアイシャのもあるヨ）と全隠れキャラ情報を載せちゃうからお楽しみに。





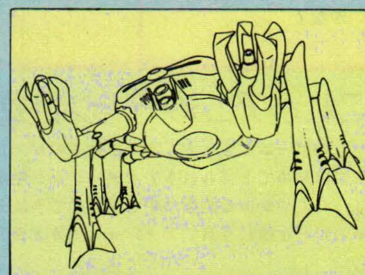
▲前作の「デス・トラップ」

前作『デス・トラップ』もヨロシク〜スクウェア



『WILL』は発売前からかなりの評判ですが，実はこのソフトには『デス・トラップII』という副題がついているんです。『デス・トラップ』というのは，誘拐されたジタン博士を救出するためにジャングルをさまよう，ディスク3枚組の本格的スパイAVG。主人公は『WILL』と同じ，リチャード・ベンソンという優秀なスパイで，この2作は連作になっているんです。ベーマガ読者のみなさん，『デス・トラップ』のほうもぜひ一度プレイしてみてください(山下：結末が2とおりあって，なかなか歯ごたえのあるAVGでしたヨ)。





※スクウェアの住所は，つぎのとおりです。神奈川県横浜市港北区日吉本町1776 小島ビル ☎044-63-5995

written by EXCHANGER

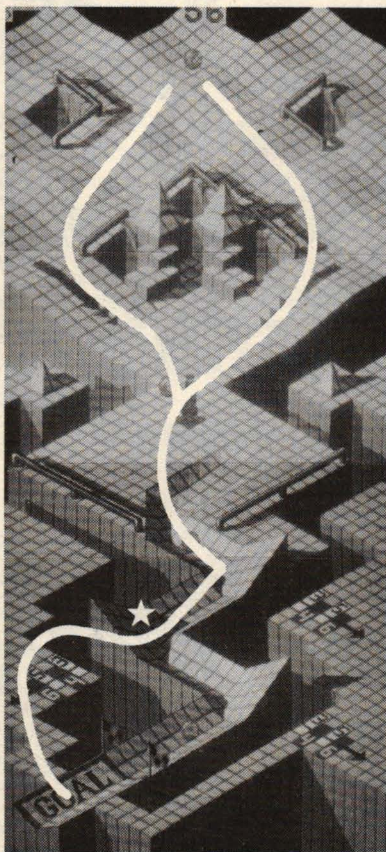
全6面 MARBLE MADNESS クリアのための必勝テクニック

米国アタリ社の手になるビデオ・ゲーム「マーブルマッドネス」が，ゲーム・ファンの間で注目をあびています。

すばらしいグラフィックと，各ラウンドごとにちがったふん囲気をかもし出すサウンド。そして，ボールをころがすという単純な内容にもかかわらず，奥行きのあるゲーム性が日本のプレイヤーを圧とうしているのでしょう。

とはいえ，トラック・ボールという操作方法に慣れないせいか，なかなかスコアの上がらないプレイヤーも多いようです。そこで今月は，各面でのコースとテクニックをご紹介しましょう。

第1面



RACE 1

この面はいわゆる練習で，むずかしいところはとくにありません。★のところから左下へジャンプすると，遠ければ遠いほど点が高くなります（3000〜?? pts.）。

RACE 2

写真の①のところで，途中からむりやり飛びおりてしまうと少し早いのですが，タイミングが悪いとグリーン・マウサーにあたってしまいます。2匹のグリーン・マウサーは，1匹目は右側をぬけられ，後のほうは左右どちらからでも通れます。開閉する床のところから矢印（↘）のように一直線に進んでいくと，ブラック・ボールにあたらずにチューブに入れます。また，トンネルからでたところでは，矢印（ｒ）のような感じにころがせば，急カーブを無理に切らずに進めます。

最後のスリップ・ゾーンは，矢印（↙）と平行に手前側に入って通ると，ラクにいけます。

RACE 3

最初の迷路に降りずに，スタート位置から★のところへ一気に飛び降りてしまうことができます。①の位置から下へいけば，迷路をぬけるうっとおしさがありません。ただし，飛び降りるには，コツが必要。

②のスライムは，矢印（↘）のように一直線にぬけるのがベストです。

③の波は，トンネルを出たところからいそいで行けば，最初の波の前にのることができます。うまくのったら，波におされるのではなく，右下にボールを動かしたほうが④の位置で曲がりやすくなります。また，④は早めに曲がるのがコツです。

RACE 4

最初の★のところでは，右上にトラック・ボールをころがしておかないと，落ちてしまいます。

②のそうじ機はほとんど無視して，やや外側よりに力強くボールをころがします。

③のところは慣れないとむずかしいようです。坂にのったと思ったら，ほんのすこし右上に上げてやると，うまく降りられます。ジャンプ台から飛んだら，④に落ちる寸前に思いっきり下にころがしましょう。

速報 ファミコンで「ドルアーガ」ができる!!

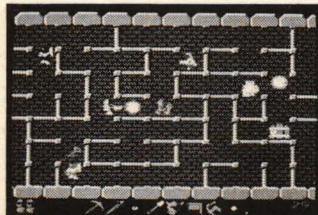
ナムコから，ファミリー・コンピュータ用ゲーム・カセットが三つ発表されました。

ご存じ「ドルアーガの塔」では，大ヒットしたビデオ・ゲームそのままの画面に加えて，新しい設定があるそうです。

「ワープマン」は，ビデオ・ゲームの「ワープ&ワープ」をファミコン用にグレード・アップしたもの。同じく「バトルシティ」は，「タンクバタリアン」の新バージョン版です。

定価と発売時期は「ワープマン」7月中旬・4,500円，「ドルアーガの塔」8月上旬・4,900円，「バトルシティ」4,500円・9月です。

問い合わせ先：〠146 東京都大田区多摩川2-8-5 ㈱ナムコ「ナムコット事業部」☎03-756-2311



ここにいるブラック・ボールは強いので，戦わないほうがりこうです。

⑤の最後の四つのトンカチには，四つのパターンがあります。１番難しいのは，奥から一つずつトンカチがせまってくるように出るパターンです。基本的に，できるだけコースの向こう側を通るとトンカチに当たりづらいようです。

RACE 5

この面は，重力逆面で，はじめはワケがわかりません。坂などは，何もしなくても上に上にと登ってしまいます。

①の坂がとても難しいのですが，これは慣れるしかないのであしからず。はじめのうちはあまりスピードを出さないで，重力にひっぱってもらって上がるほうがいいでしょう。

②の位置では，スライムを一つつぶすと，３秒タイムがプラスされます。うらみをこめてつぶしましょう。ちっちゃな黒いボールは逃げるのがうまいので，それを追っていて結局タイムを損したなんてことにならないように。

③では，二つとも通ることができます。なかなかむずかしいのですが，あまり左右にクルクル動かさずに直線ぽく進めるようにしましょう。

④の位置から左へ出ることができます。活用してください。

RACE 6

最終面だけあって，難しいところです。

①は，動きがとろくなってしまう床です。

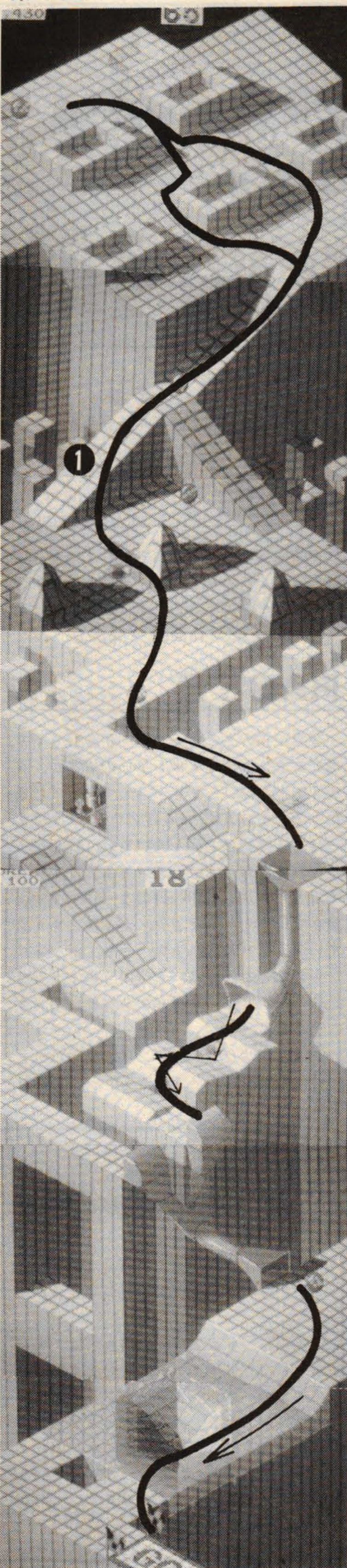
②のところに登るのがうまくいかない人は左からまっすぐ登るようにしましょう。

③（チューブから向かって右にでた場合）ではグリーン・マウサーに当たっても当たらなくても，とにかく右へ右へとやりましょう。坂を下ったら，④のあたりで右の画面のはしに当たってはねかえって手前におちると，④'へワープします（もちろん１ミスになってしまいますが）。

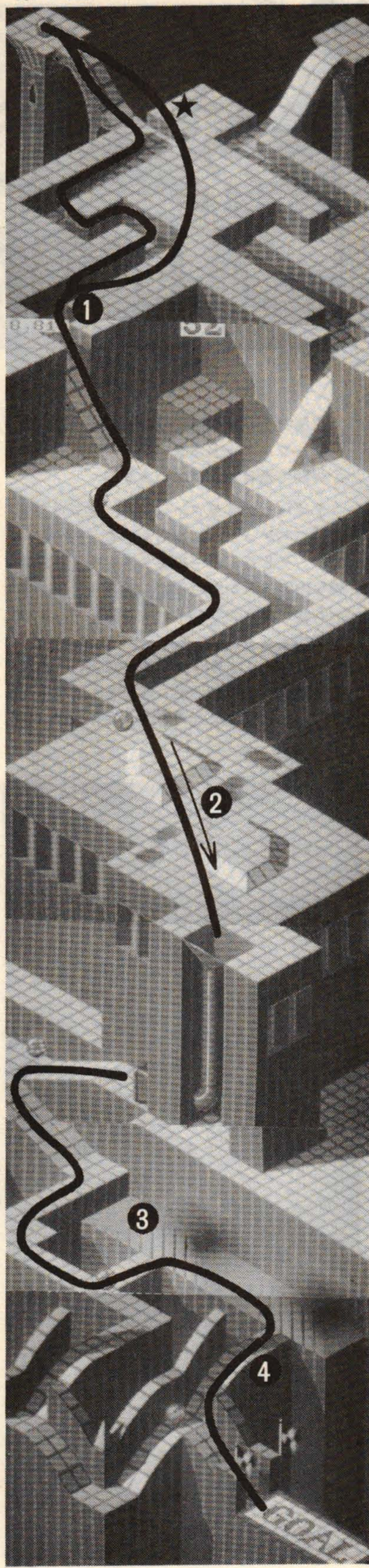
③'（左のに出た場合）では，ここのスライムに何度もやられてしまうことがよくあります。ここでは，スライムの動きをよくみて，ギリギリを通りましょう。加速しすぎると，止まるのが大変なので注意。グリーン・マウサーのところでは，当たってもとにかくつきすすむ！ここの床は，操作しづらいよっ！

⑤は，最大の難関ともいうべきところです。ここは，左上からまっすぐ入ってブラック・ボールをすりぬければ，消えたり表われたりする床に入れるのですが，どうしても落とされたり戻されたりする人が多いようです。思いっきり下の方向へころがしつづけていれば，ブラック・ボールにあたっ

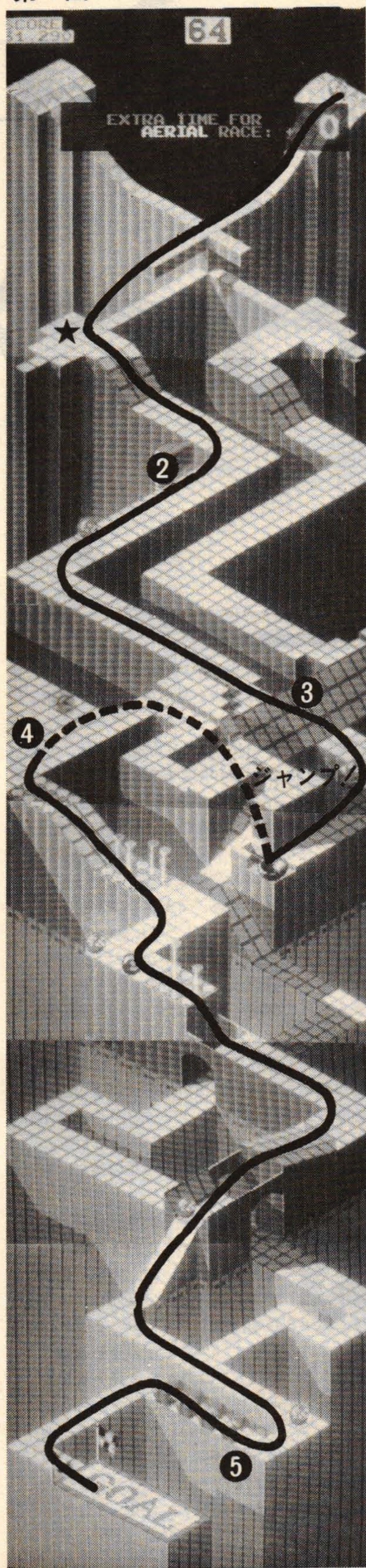
第２面



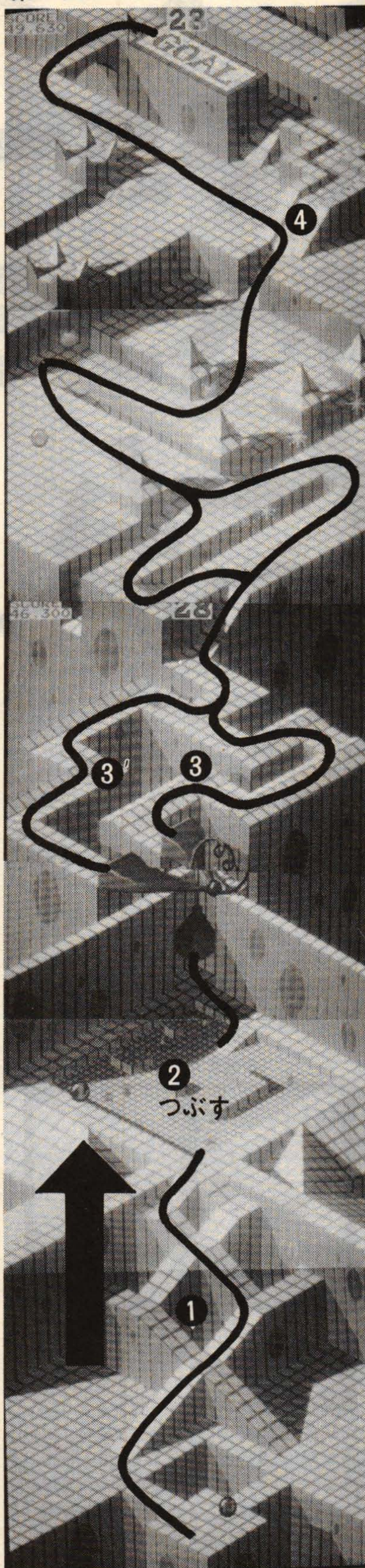
第３面



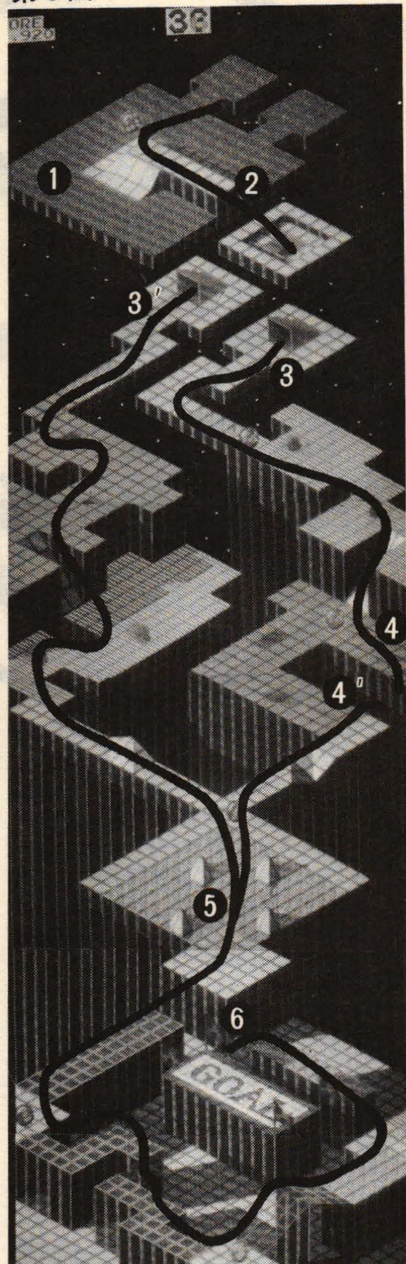
第4面



第5面



第6面



てもはじきとばすことができます。自分もはじかれて，共だおれになってしまわないようにね。

最後の消えたり表われたりする床は，そのスピードにあわせてゆっくり進み，最後の⑥のカーブは早めに曲がりましょう。

さいごに………マーブルマットネスを最終面までクリアするためには，とにかく何度もやってボールの操作になれるしかありません。

※最終面をクリアすると，残ったタイム1秒につき，1000pts.のボーナスが入り，死んだ数1回につきマイナス1000pts.がひかれてゲーム・オーバーとなります。



レスキューアドベンチャーゲーム

by 山下　章

誕生日のプレゼントを送ってきてくれたみなさん，どうもアリガトウ。菊池桃子のブロマイドをくれた三浦剛嗣クン，貴志直人クン，ボールペンをくれた西村聖一郎クン，金子芳和クン，ゲームのカセットをくれた海老原和男クン，１円玉をくれたデゼニランドが解けないよクン，お茶っ葉をくれた森岡利明クン，その他たくさんのみなさん(書ききれなくてゴメン)，本当にどうもありがとう。さあ，今月もガンバルゾ～。

Q&Aコーナー

Q ボクは『タイムシークレット』を1か月ほどで解いたのですが，『タイムトンネル』がぜんぜん解けません。わからないのは，グランドキャニオンと平安京とウィーン以外の場所へ行く方法です。いったい，どうすれば他の時代へ行けるのですか？　ハンサムな山下先生，ぜひ教えてください。お願いします。

〔神奈川県厚木市・沢井康生13才〕

A 沢井クンはスゴイ！　このコーナーに載るために，ひとりでなんと20枚以上もハガキを出しているのだ。その根性には負けた。ここでていねいに答えてあげちゃおう。三つの時代以外へワープするためには，いくつかのフラグ（プログラムの中のチェック・ポイント）を満たさなければならない。ボクも完全にはわからないんだけど，まずダナーク星へ行き，やるべきことをやって帰ってくること，これが最重要。そして，ダナーク星で手に入れた道具を使って，「なかなかやって来れない場所～その１」(先月号チャレ・アベ参照）をクリアする。もちろん，ウィーンの教会やベートーベンなどの謎も解いておかなくちゃならない。このぐらいやっておけば，自然にタイムトンネルでエルサレムへ連れていってもらえるのサ。

Q ボクは，ＰＣ－8801ｍｋⅡで『デス・トラップ』に取り組んでいる山下　章です（先生と同じ名前なんてとても光栄です)。ところで，今にもくずれそうな遺跡の中にある，石室のところが解けましぇ～ん。「アケル　ヒツギ」や「ケル　ヒツギ」などやってもダメ，壁に書かれている古代文字を叫んでみても，ダメでした。山下　章先生，どうか教えてください。お願いします。

〔千葉県浦安市・山下　章13才〕



▲「デス・トラップ」

A ヘーエ，同じ名前っているもんだねェ。では，千葉の山下章クンの質問に答えると（なんかヘンな感じだナ)，壁の文字が解読できたのなら，もう一度川へ戻ってみるといい。今までクリアできなかった場所が，通れるようになるはずだ。そこさえ見つければ，無事ゲームを続けることができる。ちなみに，石室から先へ進む㊙テクもあるんだけど，これはかなりハイレベル。山下　章クン，キミはその方法を見つけることができるかな？

Q 前略，10代の愛読者が多い中，中年の40代のお願いを聞いてください。マイコンは３年前より経理用のプログラムを作り，経理担当重役として使用していますが，今回生まれて初めてゲームソフトを購入し遊んでいます。ところが，ＭＳＸ版『デゼニランド』のホラマンションで行きづまってしまいました。ぜひとも先生様のお力にすがりたくお願い致します。場面は，青いドアの先にある行き止まりの部屋です。そこに入ったが最後，先にも後にも進めません。何度最初からやり直しても進めず，しまいには，このソフトが移植まちがいしているのでは？と思ったりするくらいです。ゲームソフトの第１歩を，途中で終わらせたくはありません。先生様，思考力低下気味の中年の頭に，光明を与えてください。

〔神奈川県小田原市・千葉正己4？才〕

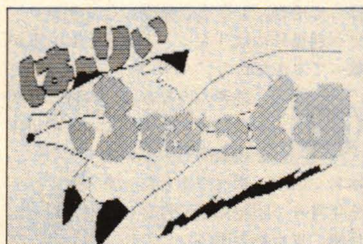
A 目上の方からこのようなおハガキをいただけて，非常に恐縮です。実は，あの場面については，84年３月号のチャレ・アベにヒントが書いてあるんです。エッ，その号をお持ちでない？　それでしたら，今度発売になるチャレ・アベ別冊号をお買いいただければ……エッ，今すぐ知りたい？　わかりました。では３月号をもう一度見てみましょう。「またまた行き止まり！なんて行き止まりの多いＡＶＧなんでしょう。でも，ここでも今までに手に入れたものがきっと役に立つはずです。投げ出さないでがんばってくだ

さい。」――どうです，おわかりいただけましたか？

Q Hello！（つ，つい英語が…）山下先生，お，お願いです。まだAVGをひとつも解いたことのないこのボクに力をかしてください。『はーりぃ・ふぉっくす』の，リール神社の中のアブラアゲの取りかたを教えてください。P．S．私に解けるアドベンチャーはないから，山下先生に聞くのだ。先生，お願いします。

〔大分県大分市・倉八裕之14才〕

A この場面は，はっきり言って『はーりぃ・ふぉっくす』の中で最大の難関だ。まず神社の境内の中で××を使って，神社の地下に入りこまなくちゃいけない。そこにある大きな箱，その中に目的のアブラアゲが隠されているのだ。ところが，箱を開けるためには，5ケタのロック・ナンバーを入力してやらないとダメ。ロック・ナンバーはどこで知ることができるのかって？　にぶいなあ，ほら――。まあ，気づくか気づかないかはキミ次第だけどね。



▲「はーりぃ・ふぉっくす」

Q 山下先生，コンニチワ。今回初めて手紙を出した，13才のAVG大好き少年です。質問はエニックスの『エルドラド伝奇』です。PART2の村に着いた場面で，本当はツエを持った人が画面の中央にいるはずなんですが，どうやっても出てきません。どうしたら出てくるのか，ぜひとも教えてください。

〔茨城県勝田市・金澤秀明13才〕

A ムッ，またもや答えを最初から知っているというパターンだな。まあそれはいいとして，ツエを持った人を出すためには，いろんなことをやらなくちゃいけないんだ。井戸の中にあるアレを取る必要があるし，たき火のところでも××をしなくちゃいけないし……。金澤クン，そうアセらずに，ジックリと取り組んでみてネ。

Q ボクは，PC－6601についてくる『コロニーオデッセイ』で今とても悩んでいます。それは南極のコロニーで，ほかのコロニーにはちゃんとワープ装置があるのですが，南極にはないのです。ちゃんとマップも作ったのですが，同じところを行ったりきたりしているだけ。動物に話しかけても，これといった情報は得られません。どうかこのボクに良きヒントを教えてください。

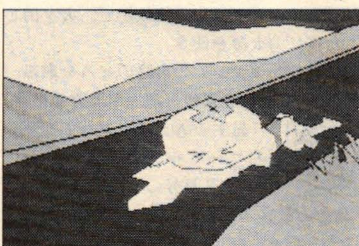
〔東京都多摩市・内田　剛12才〕

A たしかに，ほかのコロニーには「ワープ装置」なるものがあるんだけど，この南極にはそれがない。でも，あることをすれば，ワープすることができるようになるんだ。このコロニーはほとんどが氷でそれほど広くもないから，根気よくガンバればきっと見つかることだろう。画面に描かれている物には特に注意してみてね（But，南極コロニーはゲームにはまったく関係ない場所なんだ）。

この『コロニーオデッセイ』というAVGにはハガキがたくさんきているので，先日ボクも実際にプレイしてみた。なんとか解けたものの，だいぶ歯ごたえのあるAVGだったヨ。NECさん，ぜひ他機種にも移植してくださいな。

Q ぼくは，PC－6001mkIIを使い始めてから，まだ半年もたっていません。そこで買ったのが，『サラトマ』です。ところが，最初の「カキガタオレテイマス」という場面からいきなりわかりません。先へ進んでみても，あそこがカギらしく何もできません。どうか，まだパソコンがチンプンカンプンなぼくに，よいお知恵を！

〔大阪府大阪市・木下泰行12才〕


▲「サラダの国のトマト姫」

A AVGの初心者の人にとっては，『サラトマ』の最初の場面は難しいのかもしれないね。木下クン，AVGでは困っている人を見たら助けてあげるのが定石だから，倒れているカキに××をあげればいいんだ。カキはとってもノドがかわいているみたいだヨ。エッ，××はどこにあるのかって？　「I」と入力してみてごらん。ほら，キミが今持っている物が表示されただろ。その中のアレを使って，××をくんでくればいいのさ。木下クン，最初のうちは難しいだろうけど，くじけずにプレイしてみてネ。ねばり強くチャレンジすること，それがAVGを解くための1番の秘けつなんだから。

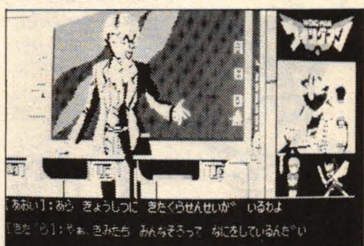
Q Hello！　私は15才になるかわゆい女の子!!　山下さん，私『英雄伝説サーガ』の途中に出てくるWolfに困ってます。Wolfに「この地を支配する者は？」と聞かれたとき，なにを入力しても殺されてしまいます。どうか山下さん，おせーてー。山下さん好きでーす。

〔岡山県岡山市・アドベンチャー娘？才〕

A へーエ，女の子で『サーガ』をプレイしてるなんて，いい趣味してるじゃん！　でも『サーガ』はちょっとばっかし難しいAVGだよ。アドベンチャー娘ちゃんが悩んでいるWolfの質問の答えは，ゲームについてくるマンガの中に書いてあるんだ。だけど，実をいうと，Wolfにそれを答えても何もいいことがない。うかつに森に入らないほうが，身のためだヨ。とにかく，キチンとマップを書いて「通れる森」を探すことがゲーム解決への最短距離だろうね。

Q ぼくはAVG大好き少年ですが，『ウイングマン』が解けません。教室の場面で北倉先生が立っているのですが，どうしたらよいのでしょう？　ネクタイを引っぱったり，ベルトを取ったり，黒板にラクガキしたり，プリントを見たりしたのですが……。もちろん，小ビン・指輪・ブレスレットは手に入れています。P．S．山下先生!!　机の上の暗号は何ですか？

〔福岡県北九州市・WING・MAN16才〕


▲「ウイングマン」

A ファンのみなさん，お待たせ！　ついに『ウイングマン』の登場だ。原作を読んでる人なら知ってると思うけど，北倉先生の正体はキータクラ。だけど，それをあばくのにはまだちょっと時間がかかる。だから，とりあえずは校舎の中を歩き回って，いろんなことをやってみよう。すると，ある物がなくなっているのに気づくはず。それが裏庭へぬけ出すための大事な手がかりなんだけど……。それから，机の上の暗号の意味だけど，カナキーをロックしないで，そのとおりに打ちこんでみてごらん。出てきたアルファベットは……ムフフ♡

Q 山下先生，こんにちは。スタークラフト社の『クランストンマナー』で，クランストン卿の屋敷の中に入れなくて困っています。レンガをカナテコで「タタク」「コワス」しても，門を「アケル」「コワス」「タタク」しても，木に「ノボル」してもダメでした。持ち物はカナテコとライトです。どうすればいいか教えてください。

〔長野県諏訪郡・山田　勉？才〕



ウ～ン，山田クン，惜しいねえ。カナテコでコワスというのは，ドンピシャリなんだョ。ただし，レンガにそれをやろうとしたのはマズかった。屋敷のまわりをグルリと１周してみれば，もっとこわれやすそうな場所が見つかるはず。屋敷の中へ入れたら，くれぐれもクランストン卿の亡霊には気をつけるように。

今月のおハガキNo.1

今月から新設されたこのコーナーは，その１か月の間にみなさんから送られてきたハガキの中から，独断と偏見でボクがNo. 1のおハガキを選んで掲載しちゃうというコーナーだ。イラスト，ギャグ，その他なんでもＯＫ。このコーナーに掲載されたハガキの質問には，無条件で答えちゃうというおまけつきだから，みなさん，どんどんユニークなハガキを送ってきてくださいね。今月のNo. 1はつぎのおハガキだ。





カワイラシイ絵と，横に小さくいる父と弟がおもしろくて，見事にこのハガキが第１回の栄冠を獲得！　さっそくＫＹＯＫＯちゃんの質問に答えちゃうと，残念ながらあのギロチン台の場面には何のしかけもないんだ。いわゆるダミーの設定。だから，気にせずにカンオケのところへ行ってみてね。そうそう，カンオケの場面の入力単語は難しいから，和英辞典が必要だヨ。

読者の広場



①『タイムトンネル』でエリーゼの部屋の鏡を見る。
②『タイムシークレット』でトイレの蛇口をひねって水を飲む。
③『タイムシークレット』で稲をかる。
④同じく『タイムシークレット』で，Ｘ１版は羽織がいらない。
⑤『サラトマ』でトマト以外をＥＡＴする。
⑥『ポートピア』でアホと入力したり，110番したりする。
⑦同じく『ポートピア』で，出前はなんでもとれる。
⑧Ｘ１用の『ブラックオニキス』で店の中へ一度入り，Leave して店の名がドアから消えたら，カーソル・キーの[↓]を押す。
⑨『メフィウス』の牢屋でイノシンのキ×××をタタク。
⑩『タイムシークレット』『タイムトンネル』は「クウ」「タベル」「ノム」でいつでも死ねる。

〔千葉県習志野市・バイカルバオー14才〕



こんにちは。ボクはひとつのＡＶＧにすごく時間をかけて解いているので，㊙情報の内容は（たぶん）人並以上に知ってると思います。
①『ザース』のマキストン岬のナバに「ハナシカケル」か「ワライカケル」をする。
②上と同じ場所でガケの下を見る。
③『ザース』でロープをトラルドに使う。
④『ザース』でアスタ村の中のコンピュータに質問をすると，クイズを出してくる。
⑤『タイムシークレット』でトイレのドアをノックする。
⑥『フェアリーズ・レジデンス』の４人目の女の子に電話番号を聞く。
⑦『ウイングマン』の焼却炉で，火を消した後に消火器を使う。
⑧『ウイングマン』の裏庭のせみを取る。

〔兵庫県伊丹市・木津秀樹？才〕



先生の[A]がまちがってるゾーのコーナーへ（そんなのないか）。７月号のこのコーナーで，『黄金の墓』の質問に対する山下先生の答えはまちがっていると思います。菅野有紀さんの入力した「ネイトハドコ」というコマンドでズバリあっています。では，なぜピストルで撃たれGAME　OVERになったのかというと，ピストルを撃ってきたロイドとまだ仲良くなっていないからでしょう。ロイドと仲良くなるには，ピラミッドへ行ってあることをしなければなりません。たぶん，このやりかたでやれば解けると思います。だって，ぼくもここで迷ったひとりなんですから。

〔栃木県宇都宮市・渡辺隆太郎13才〕



ひえ～，また訂を出してしまった！なにしろ，他機種のＡＶＧは昔プレイしたときのメモを参考に思い出しているもんで……。有紀ちゃん，その他のみなさんゴメンナサイ！来月からは訂を出さないようにがんばりマース。

Ｑ

山下先生，コンニチワ。ぼくは『デゼニランド』を買ったんですが，全然デゼニランドの中に入れません。そこで84年３月号のベーマガのチャレンジ・アドベンチャー・ゲームが欲しいのですが，どうすれば買えるのかよくわかりません。どうか教えてください。

〔東京都品川区・コレラ11才〕

山下章先生の
レスキュー・アドベンチャー・ゲーム

Ｑ 山下先生！これはぜったいやってもらいたいんです。
それは「デゼニ・ワールド」をチャレンジアドベンチャーゲームにのせてほしいんです。
先生が解き終えたら必ずのせてください。お願いします。

できればというかこうなればいいけどなぁー

Ａ「よし，いいでしょう。BE・BE君ののぞみをかなえてあげよう」と……



残念ながら，「デゼニ」の出ている３月号は，売りきれらしい。でもコレラくん，もうちょっと待っててね。もうすぐ発売になるチャレ・アベ別冊号には，もっとくわしいヒントが載ってるんだから。



読者のみなさん，お待たせしました！　いよいよボクの正体を大公開しちゃいます！

本名：山下　章（やました　あきら）
生年月日：昭和39年６月２日（21才）
住所：東京都大田区
職業：学生，現在一橋大学在学中
アルバイト：ベーマガの連載が１番大きな仕事。家庭教師もやってマス。
趣味：パソコン，レーザー・ディスクで映画を見ること，ブレイク・ダンス（?）
特技：イントロ・クイズは，まずだれにも負けません！
好きなアイドル：なんといっても菊池桃子！　中森明菜や松田聖子も好きです
ＴＶ出演：ピンポンパン，おはようこどもショー，ロンパールーム，ドレミ・ファ・ドン！（２回）
この世界に入ったきっかけ：編集長のところへ自分で原稿を持っていったんデス
アクションゲームの腕前：かなりうまいニュートロン（27面），ドアドア（15面），アルフォス（１機で要塞撃破）なんかは特にプロ級。
ＡＶＧの腕前：ご存知のとおり，現在まで100本近くのゲームを征服
初めて解いたＡＶＧ：『ミステリーハウス』（マイクロキャビン社）
１番てこずったＡＶＧ：『テラ4001』
１番好きなＡＶＧ：『オホーツクに消ゆ』
今１番したいこと：原稿から逃げ出して，もう一度アメリカへ行きたい！（**編集長：そうは問屋がおろさないよ！**）

山下章の突撃インタビュー
マイクロキャビン編

今月ボクが訪れたのは，日本で最初にAVGをヒットさせたマイクロキャビン社。ベーマガはいつも読んでますという片山さんに，いろいろとお話しをうかがってみた。

山下：さっそくですが，マイクロキャビンといえば，やっぱりあの『ミステリーハウス』が頭に浮かぶんですけど。

片山：そうですね。うちがここまで大きくなったのは，やっぱりあのソフトのおかげです。あのソフトが完成するまでにはいろいろと苦労がありましてねぇ。うちの社長が当時アメリカで流行していたAVGを見て，これを日本で作ったら売れると考えたわけですが，なにしろ社長は人と同じ物を作るのでは満足しない人なもんで，いろいろと新しい試みが加えられました。

山下：新しい試みというと？

片山：まず，視野を360度に広げたということですね。それまでのアップルなんかのAVGは，平面の移動しかなかったんですが，『ミステリーハウス』では，横を向くと左右絵が違っていて，前後も違う。つまり四面の立体的な世界なんですね。これはおそらく，世界でも初めての試みだったと思いますよ。それともうひとつ，今でこそありふれたテクニックになってしまいましたが，テープ1本の中に3本のプログラムを分割して入れたということです。これまた，日本で最初の試みでした。

山下：なるほど，それだけいろんな工夫がしてあったからこそ，あんなに売れたわけですね。

片山：おかげさまで，今でもMSXの『ミステリーハウスII』は売れてます(笑)。

山下：さて，今度は最近のAVGに話を移していきますが，まずは『英雄伝説サーガ』についてお話をうかがわせてください。

片山：はい，あの作品は，当時マンガ家をめざしていたデザイナーの加藤がストーリー，グラフィックのすべてを担当しています。特にグラフィックに関しては，スキャナーでカラー原画をそのままモニター上に再現して見せるという，ゲーム・グラフィックとしてはかなり異色なことをやりました。さらにプログラマーの伊藤が，そのグラフィックをさまざまに動かすというプログラム上かなり面倒なことをやってくれたおかげで，あのような今までにない画面効果が得られているんです。



▲大人気の「サーガ」

山下：ボクも最初にあの画面を見たときには，声が出ませんでした。

片山：フフフ……(と，ナゾめいた笑い)，実はその後発売されたJX版では，ストーリー，グラフィックともにさらに手が加えてありまして……。まあ，機械が――じゃなかった，機会があったら，ぜひともプレイしてみてください。

山下：へーエ，それは楽しみですね。では，続いて『はーりぃ・ふぉっくす』のお話を聞かせてください。

片山：あの作品は，当時高校1年生だった北海道の浦田利男君の原作です。彼の用意してくれたストーリーとアイデアをもとに原画，絵コンテなどが作られました。そして，最終的にはプログラマーの手で，あのほのぼのアニメティックAVGができあがったのです。『はーりぃ・ふぉっくす』は，おかげさまでけっこう評判がいいので，続編を出そうかという話もあるんです。今デザイナーが新しい，よりかわいいキャラクターを考えています。もし実現しましたら，また例のコーナーでとりあげてくださいヨ。

山下：まかせてください(笑)。

片山：それから，うちではアドベンチャー・コンテストというのを主催しています。第1回のときには，約40本のプログラムと100を超すストーリーの応募があり，商品化されたのは，『はーりぃ・ふぉっくす』と『GHOST　TOWN』の2本です。今後も，第2回，3回と回を重ねていきたいと思ってますので，ベーマガ読者のかたもふるってご応募ください。

山下：時間の――じゃなかった，誌面の都合で最後の質問になりますが，マイクロキャビン社の今後の活動計画について教えてください。

片山：これは㊙なんですが，うちにはLADYというAVG開発用言語があるんです。来年の春ごろには，この言語で作られたものスゴイAVGを発売する予定ですから，期待していてください。

山下：楽しみに待ってます。今日はお忙しいところ，どうもありがとうございました。

★今月の注目ソフト アステカ(日本ファルコム)

速い！　とにかく速いグラフィック画面が，最大の魅力。画面を何枚も重ねて描くテクや，自分が今まで通ってきた道のりを画面を連続的に描くことで表現する回想モードなど…今までのAVGになかった機能がたくさんついている。ゲームの目的は，アステカ文明の遺跡があるパレンケという町であるものを探し出すこと。しかし，遺跡の中へ入ること自体がかなり難しく，町の人たちからいろんな物をもらったり，美人の女性アニーの手助けをかりたりして，いろいろアドベンチャーしなければならない。画面数が少ないわりには難度も高く，とくにゲームを解き終えたときに見れる画面は，ムフフ♡もの。



▲今月の注目AVGはアステカだ

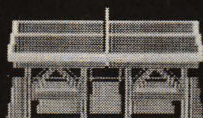

▲画面の上に画面を重ねる新しい方法

評価	
グラフィック	★★★★★
ストーリー	★★★
難易度	★★★★
総合評価	★★★★
対応機種	PC-9801F/M/U(5FD)，PC-8801/mkII/SR(5FD)，X1ターボ(3.5FD)――各7,200円

コナミの ピンポン

by コナミ

Written by 偏微分方程式



1985年夏，今なぜ，"ピンポン"なのか！ ついに，あの暗いイメージを持つ卓球までが，コナミの手によってユーモア・センスあふれるスポーツ・ゲームとなって，家で楽しめるようになりました。

リアルな試合が楽しめる

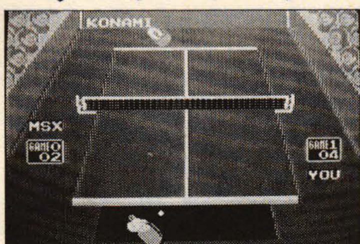
1セット21点制の3セット・マッチ。早く2セット取ったほうが勝ちになります。サーブは5本交代。ルールが本物そっくりなので，臨場感いっぱい。なんといっても，ボールの弾みかたがリアルです。

操作はきわめて簡単。ラケットは自動的に移動するので，タイミングよくボールを打ち返すことだけに集中することができます。フォア・ハンドで打つか，バック・ハンドで打つか。また，ドライブで返すか，カットで返すか，あるいはスマッシュで返すかというのを瞬間的に判断して，タイミングよく打ち返すのがキミのすることだけ。単純なことなんだけど，これだけでもけっこう熱くなってきます。ドライブで長いラリーをやってみるのも楽しいし，スマッシュがあざやかに決まると，スッとするのもたまらない楽しさです。

打ちたい方向が指定できないのが，少々残念だけど，それはぜいたくな希望かもしれません。ピンポン玉の飛んでゆく方向は，打つタイミングによって変化していくのです。打つタイミングが早いと左方向へ，振り遅れぎみだと右方向へ…。もちろん，バックで打つと逆です。

難かしいレベルにチャレンジしよう

ゲームを始めるまえに，難度が選択できるようになっています。といっても，初心者の若葉マークのみんなは，LEVEL1からはじめなくても大丈夫。いきなり，LEVEL3ぐらいで武者修行してみましょう。LEVEL3に慣れておいてから，LEVEL1に戻して実力がついたかどうかテストすればよいのです。



▲ピンポンが得意でないキミも，これなら卓球部のあのコに勝てるかもしれないよ

それにしても，LEVEL5はめっぽう強く，自動制御のラケットが，MSXの打ち返す玉についていきません。フォア・ハンドだけでは，とうてい勝つことは不可能。4以下ならバック・ハンドがカンペキでなくても勝つことは可能だけど，LEVEL5ともなるとさすがにそう簡単に勝たせてはくれません。すぐにスマッシュを打ちこまれるし，手のほどこしようがないようです。

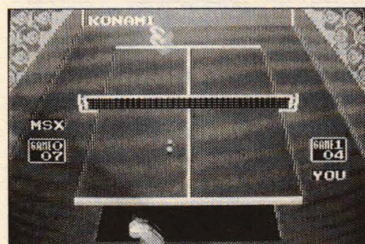
音をたよりのゲーム展開

音をたよりにプレイしてみることを，心がけましょう。ボールの飛んでいく場所にラケットが勝手に動くのだし，注意すべき点はタイミングのみなのです。それらは全部，音で決定されていることに注目！ 音に注意していると，相手の打った玉の様子がわかり，それによって自分は何で返せばよいか判断することができます。

つまり，それほどこのゲームは音に工夫されているということ。実は，画面なんてあまり見る必要はないのです。神経を耳に集中してプレイすると，上達することはまちがいなし!!

くれぐれも，ボリュームを0にしてプレイしないようにしましょう。全然おもしろくないですぞ。

▲ペンギンくんも観戦中



▲スマッシュ!!音をよく聞いてタイミングよく相手のテーブルにボールをたたきこめ

ピンポンがとりもつ仲になるかも!?

このゲームは，対MSXだけではなく，2人でも楽しめるようになっています。ガールフレンドや友達が家に遊びにきたときは試してみてください。ジョイ・スティックが1コしかなくても大丈夫。ジョイ・スティックを《コントローラーB》に差し込めば，1PがMSX本体で，2Pがジョイ・スティックで操作できるようになっているんです。

「じゃ，おなかがふくらんだところで，軽くピンポンでもしない？」

とかなんとか言ってMSXを持ち出せば，うけることまちがいありません。ピンポンがとりもつ仲なんていうのが，あるかもしれませんよ。

ソフト・プレゼント！

このページで紹介したMSX用コナミの「ピンポン」を，5名のかたにプレゼントします。

ご希望のかたは，ハガキに「持っているMSXの機種(メーカー)名」，「これから出してほしいと思うゲーム(あるいはそのゲーム・アイデア)」と住所・氏名・年令・学年を記入して，以下のあて先にお送りください。

〒141 東京都品川区東五反田1-11-15 電波新聞社出版部「マイコンBASICマガジン」編集部「コナミのピンポン・プレゼント」係

しめ切りは，7月末日です。

ビクターの新作ソフト「MOLE MOLE」

ビクター音産のクロスメディア・ソフトから，思考パズル・ゲーム「MOLE MOLE(モール・モール)」が発売になりました。これは，土の中に埋まったサツマイモなどを，モール君を上手に操って食べれば1面クリアというもの。時間に追われることはありませんが，石やハシゴの使いかたなど，十分考えなければ解けないようになっています。

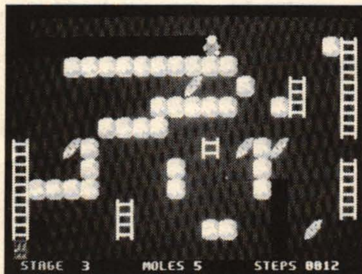
対応機種は，FM－7/NEW7/77，PC－8801/mkII/SRで，それぞれディスク版5,800円，カセット版3,800円。7月末には，PC－6001mkII/6601/SRとX1シリーズでも発売の予定です。

また，この「MOLE MOLE」には，楽しい特典がいっぱい。〈モール・モール・クラブ〉の会員証や，キャラクタ・グッズがもらえたり，以下のキャンペーンに参加することもできます。

●50面が解けた人には，豪華スタジャン・プレゼント。

●コンストラクションを使って作ったオリジナル面を送り，「モール・モール2」制作に参加する，などです。

くわしいソフト紹介は，来月号で行なう予定ですので楽しみにしていてください。※なお，新発売記念のTシャツ・プレゼントがあります。プレゼント・コーナーをご覧ください。



▲思考型イモホリゲーム「モール・モール」

シネスコ・アドベンチャー「NEWゴジラ」(東宝)

東宝(株)から，アドベンチャー・ゲーム「NEW GODZILLA(ゴジラ)」が発売になりました。これは，同タイトルの人気映画をアドベンチャー化したもの。マルチ・プレイといって，複数の登場人物(映画を見た人なら，わかるよね。林田博士，尚子，牧，奥村という面々です）を同時にちがう場面で操作してゲームを進めるようになっています。機種は，PC－8801mkIIでディスク版（2枚組）8,800円です。

また，昨年秋発売された「ゴジラ（第1弾)」のほうは，PC－8801mkII，FM－7



▲「ニューゴジラ」のゲーム画面

のテープ版4,800円です。今年末には，「モスラ」(PC－8801mkII)「メカゴジラ」(PC－9801）などが予定されているそうですから，怪獣映画大好きっ子なら見のがせませんね。

★ゴジラ・ポスター・プレゼント★

新ソフトの発売を記念して，ど迫力のゴジラ・ポスターをベーマガ読者20名にプレゼントしてくれます。

1）持っている機種名とパソコン歴
2）好きなゲームの種類
3）これから出してほしいゲーム

の三つと住所，氏名，年令，職業(学年)を記入して，

〠100 東京都千代田区有楽町1－2－1 東宝(株)事業部パソコン・ゲーム・ソフト ゴジラポスター・プレゼント「マイコンBASICマガジン」係にお送りください。

しめ切りは7月25日です。なお，このソフトに関するお問い合わせも上記まで。



▶雄叫びをあげるゴジラのポスター

HAL研の「ホール・イン・ワン」ほか新作2本

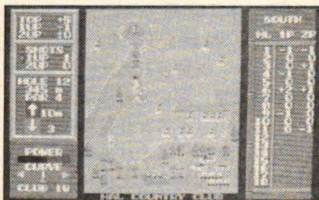
ハル研究所から，PC－8801/mkII/SRとX1用のソフトが3本同時に登場します。MSX用で発売されていたピンボール・ゲーム「ローラーボール」，ゴルフ・ゲーム「ホール・イン・ワン」，ビリヤード・ゲーム「スーパー・ビリヤード」をバージョン・アップしたもので，リアルさがよりプラスされています。

また，実力に応じて難易度が変えられるので，日曜日はいつもゴルフなんていうお父さんをつかまえて家族中でゴルフやビリヤードの試合をするというのも，楽しそうですね。

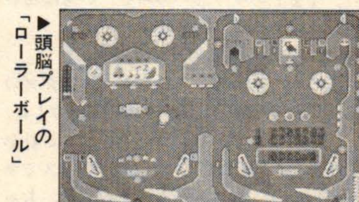
価格は，PC－8801/mkII/SR（ディスク）用，X1用（ディスク・テープ）とも5,800円です。

お問い合わせは，

〠101 東京都千代田区神田須田町2-6-5 OS'85ビル(株)HAL研究所「マイコンBASICマガジン」係まで。



◀72ホールもある「ホール・イン・ワン」



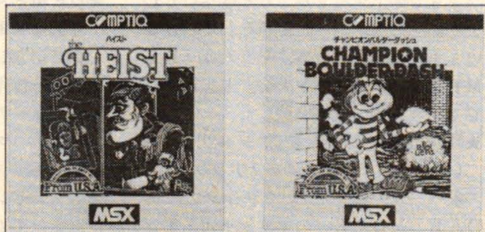
▶頭脳プレイの「ローラーボール」

「チャンピオン・バルダーダッシュ」「ハイスト」のMSX版が登場 ●──コンプティーク

今月のパソコン・ソフト特集でご紹介している「ハイスト」と，「チャンピオン・バルダーダッシュ」が，MSXでも楽しめることになりました。

この二つのソフトは，アップルの人気ソフトの移植もの。これまで，PC－8801やFMシリーズといった機種で同社から発売され，ゲーム・ソフトとしての完成度には定評があるといえます。

なお，9月下旬にはMSX用「ブルースリー」，「スーパーマン」が発売されますのでお楽しみに。



▶MSX用両タイトルのパッケージ

§ソフト・プレゼント§

今回発売の二つのソフトを，ベーマガ読者にプレゼントします(各2名ずつ)。

ご希望のソフト名を必ず記入して

〠102 東京都千代田区隼町3-19清水ビル4F(株)コンプティーク「BMソフトプレゼント」係まで(7月末日必着)。

★セガ「テディボーイブルース」レコードとポスタープレゼント当選者：北海道紋別郡・坂口 寛／栃木県塩谷郡・小野道弘／東京都新宿区・渡辺国明／新潟県新津市・五十嵐幸一／愛知県丹羽郡・竹内功一／奈良県北葛城郡・石原 満 ──→

★SUPER Soft 情報

なにわ君からのレポート

みなさん，こんにちは！　ソフト開発室のなにわです。今日はベーマガ編集部のお許しを得て，開発中のソフト紹介をしてみたいと思います（ムフフ…今日はボクのワンマン・ショー！）

★PC-8001mkIISR版ゼビウス

まずは第1弾！　今，ボクが寝るのも惜しんで取組んでいるのが，あのゼビウスのＰＣ－8001mkIIＳＲ版。どうです！　すばらしい画面，この動き，このサウンド(みなさんにお見せできないのが残念…)。

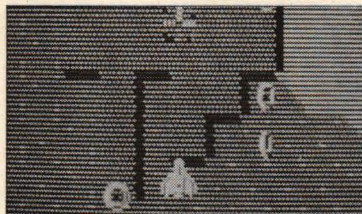
Ｘ１では表現できなかったスクロールやソルバルウの動きも２ドットスクロールにしてスムーズになったし，画面の完全な重ね合わせにより，下のキャラクターの一部が消えるようなこともありません。寝食を惜しんでやったかいがありました。でも，まだまだこれからがなにわ根性の見せどころ！　みなさんが泣いて喜ぶ仕上がりにしてみせます。

★PC-8001mkIISR用マッピー

つづいて第２弾。同じくＰＣ－8001mkIIＳＲのマッピー。屋敷のスクロールに苦労しましたが，完璧に近いものになり満足しています。もちろん愉快なＢＧＭもＦＭサウンドでバッチシ！　あとはキャラクターのアルゴリズムを本物に忠実にしていくだけ。今までのマッピーの中で，いちばんいい仕上がりになりそうです。

★PC-8801mkII用ディグダグ

ところで第３弾。みなさんディグダグの土の中が４層になってるの知ってますよね。ところが今までのパソコン版では，これをしかたなく3層にしていたんです。(スミマセン)しかし，お待ちどうさまでした。ちゃんと地中を４層にしたＰＣ－8801mkII（もちろんＳＲ共用）版のディグダグが登場します。画面がキレイなことはもちろん，いろいろなわざもすべて駆使できる，限りなく本物に近いディグダグです。


▲これがゼビウスの画面だ！

★PC-8801シリーズ用デーモン！

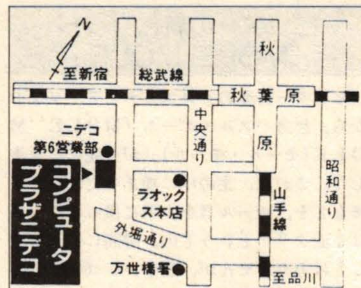
そして第4弾。ＭＺ－1500，Ｘ１シリーズでミステリアスな話題をふりまいたデーモン・クリスタルがＰＣ－8801版でもでます。ユーザーのみなさんから宝物の謎をたくさんレポートしていただいてますが，ＰＣ－8801版では当然，設定を変えてあるので，そう簡単にクリアできませんよ。まだまだキャラクターも完成していない段階ですが，みなさんを不思議議と謎の世界に引き込むことうけあい。みなさんの夏休み中に何とか発売したいとガンバッテマスのでよろしく！

夏休みDEMPAマイコンソフト大会のお知らせ

7月20日～21日（土，日曜日）10：00～17：00まで東京・秋葉原の〝コンピュータ・プラザ・ニデコ〟で「夏休みＤＥＭＰＡマイコンソフト大会」を開催します。

会場では，ＰＣ－8001mkIIＳＲ用ゼビウスなど，新作ソフトのデモや，ゲーム大会を行ないます。

また，両日共，午後１時から，アドベンチャー・ゲームの神様，山下　章先生の「レスキュー・アドベンチャー講座」を行ないます。ふるってご参加ください。



▲コンピュータプラザニデコの所在地

なお，当日は，ナムコグッズ（パックマン・ペーパーバッグ限定品150円等）の販売も行ないます。

会場は〒101 東京都千代田区外神田１－３－７ ☎03－251－8061で，地図も載せておきます。もちろん入場は無料です。

ナムコット新作ファミコンソフトの入手方法

211ページにも紹介してある，ナムコットのファミコン用ソフト新作が発売になります。ナムコット製品は人気が高く，発売当初は入手しにくいこともあります。ＤＥＭＰＡマイコン・ソフトでは，これらの製品を販売していますので，本誌231ページから載っている取あつかい店に予約してください。また，通信販売も利用できます。

対象新作ソフトは「ドルアーガの塔」(価格4,900円)，「ワープマン」(価格4,500円)です。通信販売の場合は，送料が１本につき200円，２本300円かかります。現金書留もしくは郵便振替にてお申し込みください。

❖　❖

いざゆかん!! 夏休み　今月のスーパー・プレゼント

「バチーッ!!」えっ？　何の音かって。これは，梅雨の明けた音です(？)。ジメジメの季節も終わりを告げ，いよいよ夏休みに突入ですね。電波新聞社には，もうまっ黒に日焼けしている人なんかもいますが，(影：私じゃないよ。念のため)そういう人はさておいて，そろそろ夏のプランもでき上がってるころではないでしょうか。海へ，山へ，宿題をかたづけるのも予定に入れて…あ，そうそう「ＤＥＭＰＡマイコンソフト大会」も忘れないでくださいネ（記事参照)。

★「MOLE　MOLE」Tシャツ（ビクター・クロスメディアソフト）

前ページで紹介している新作ソフト「ＭＯＬＥ　ＭＯＬＥ」のオリジナル・Ｔシャツです。イエロー，ピンク，ブルー，グレーの４色で，合計20枚です。


▶カラフルなＴシャツをあなたに

★ＤＥＭＰＡの新作ソフト３タイトル　今回はＸ１シリーズで

上で紹介しているＤＥＭＰＡマイコンソフトの新作Ｘ１用「デーモンクリスタル」「ニューラリーＸ」「ハンバーガー」を各３本ずつプレゼントします。他機種のみなさんゴメンナサイ。近いうちに他機種のプレゼントも行なう予定ですので，待っていてください。

★コナミのビデオ・ゲーム「グラディウス」の特大ポスター

カラーページで特集しているビデオ・ゲーム「グラディウス」のポスターを10名にプレゼントします。今月中の表紙にも使っている美しいスペース・イラストものです。


▶ド迫力のどでかいポスターです

※ご希望のかたは，ほしいものの名前を必ず記入して，〒141 東京都品川区東五反田1-11-15 電波新聞社出版部マイコンＢＡＳＩＣマガジン「スーパープレゼント係」(７月末日しめ切り)。

福岡県宗像郡・田村真一様ほか23名のみなさん(たくさんのご応募ありがとうございました)。

CHALLENGE HIGH SCORE!

このランキングは全国各地のお店の協力によりまとめています。ゲームの掲載順は人気度です。

全国集計 おめでとう You are Champion!

タイトル	メーカー	スコア	スコアラー	タイトル	メーカー	スコア	スコアラー
戦場の狼	カプコン	4,660,500	WINNER(CHA) …東京	少林寺への道	コナミ	9,999,900+α	全国13名の皆さん
メトロクロス	ナムコ	813,850	WINNER(END) …東京	エグゼドエグゼス	カプコン	10,000,000	全国11名の皆さん
ツインビー	コナミ	9,545,950	井上智春 …京都	リターンオブザインベーダー	タイトー	5,467,200	SYN,SUMARU …神奈川
ドラゴンバスター	ナムコ	9,999,990	全国26人の皆さん	ごんべえのアイムソーリー	コアランド	2,975,050	スッパマン …神奈川
マーブルマッドネス	ナムコ	206,680	FISH SOFT F•K•S(FAC)	バックランド	ナムコ	2,991,620	清水修二 …北海道
ウイズ	タイトー	591,480	MAKI …京都	トライアウト	データイースト	846,000	川畑一郎 …東京
ディグダグII	ナムコ	1,000,000	全国22人の皆さん	テディーボーイブルース	セガ	3,460,010	A.C.U …東京
1942	カプコン	13,956,500	高田克哉 …兵庫	グラディウス	コナミ	265,000	竹田洋一 …神奈川
ロードランナーII	アイレム	6,798,790	林茂 …東京	ザ高校野球	アルファ電子	537,660	高橋央 …山形
忍者プリンセス	セガ	1,969,850	竹村健一 …大阪	アイスクライマー	任天堂	10,000,000	以池戸路望 …東京

このコーナーは，全国のビデオ・ゲーム・コーナーのご協力により作られているページです。掲載されている機種は，基本的にそれぞれのお店で人気の高いものとなっています。

備考欄というのは，主として2通りの補足を行うためのものです。一つはＥＸＴＥＮＤや難易度の設定が標準のものと異なる場合，そしてもう一つは，得点以上にクリア・ラウンド数に重要性がある場合などそれらを記入していただいています。

「※」印がついているスコアは，備考欄には何も書かれはいませんが，おそらく標準のものとは異なる設定でプレイしているのでは？ と推測されるものです。

ほかにも，現在人気のある機種なら，ギャプラス1千万点達成の最短時間（ＢＵＧ利用ではないもの），ロードランナー100万点達成の最小ラウンドなどを，備考欄に記入していくのもよいでしょう。

本コーナーへのご意見などありましたら，編集部までおよせください。

函館キャロットハウス
北海道函館市美原町2-5-1 ☎0138-46-4336

タイトル	スコア	スコアラー	備考
メトロクロス	287,700	大国　治	
ドラゴンバスター	—	—	
戦場の狼	—	—	
リターンオブザインベーダー	985,100	丸山 & 赤川	
ツインビー	—	—	
バックランド	—	—	
1942	12,398,030	丸山 & 赤川	
アイスクライマー	1,788,990	戦場の侍	
パフォーマン	1,338,250	中野　聡	

ゲームコーナーロン
北海道札幌市北区新琴似12条11丁目1-5 ☎011-761-6172

タイトル	スコア	スコアラー	備考
戦場の狼	613,600	安藤敏哉	
★エグゼドエグゼス	10,000,000	安藤敏哉	
バックランド	1,606,930	嶋田喜彦	
メトロクロス	396,850	平岡　淳	
ドラゴンバスター	6,283,110	平岡　淳	1コイン プリンセス救出
1942	10,199,200	安藤敏哉	
スーパーゼビウス	447,500	安藤敏哉	
忍者プリンセス	512,200	YAN	
ドルアーガの塔	60面クリア	安藤・吉田	吉田 1コイン
パフォーマン	607,670	中野靖夫	

川沿キャロットハウス
北海道札幌市南区川沿2条1丁目18番17 ☎011-572-2370

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ドラゴンバスター	7,159,600	砂子田政昭	
★バックランド	2,991,620	清水修二	
ディグダグII	769,000	つきだて！	
メトロクロス	250,350	つきだて!!	
ロードランナー	199,800	則ちゃん	
ツインビー	2,135,800	VIFAM	
イーアルカンフー	2,327,200	CSW	
1942	11,962,730	大平あきら	
ポールポジションII	66,480	鈴木靖彦	
フィールドコンバット	195,400	小樽のCAT	

プレイシティキャロット小樽店
北海道小樽市花園町1丁目1-10東宝スカラ座1F ☎0134-23-9596

タイトル	スコア	スコアラー	備考
戦場の狼	9,999,900	内村誠助 and T.M 典義 and 他2名	
マーブルマッドネス	147,290	内村誠助	
ごんべえのアイムソーリー	409,094	太郎	
★ディグダグII（新）	1,000,000	月館弘達・UQ(うし)	29面
メトロクロス	552,750	月館弘達	29面
アイスクライマー	5,524,490	遠藤クン	
ツインビー	4,025,000	WON	
エグゼドエグゼス	6,326,800	Hyper（たけの）	
ピットフォールII	1,613,230	典義	
フィールドコンバット	390,500	横井ひろし	31面

澄川キャロットハウス
北海道札幌市南区澄川5条3丁目 ☎011-813-6445

タイトル	スコア	スコアラー	備考
マーブルマッドネス	142,480	つきだて	VERY EASY 3回ミス
メトロクロス	660,250	石川治彦	32面
エグゼドエグゼス	5,279,300	CAP	20面
アイスクライマー	7,494,880	つきだて	ノーマル
ツインビー	5,007,300	つきだて	1人5周目
★ディグダグII（旧）	1,000,000	つきだて CAP	30面 27面
★ドラゴンバスター	1,000,000	CAP	1コイン69面
戦場の狼	1,145,800	つきだて	ノーマル
バックランド	1,461,670	つきだて	ノーマル
リターンオブザインベーダー	2,155,500	つきだて	ノーマル

プレイシティキャロット琴似店
北海道札幌市西区琴似2条2丁目琴似グリーンビル ☎011-621-1110

タイトル	スコア	スコアラー	備考
メトロクロス	658,300	中川　剛	32面
戦場の狼	5,000,000	弥左繁晴	
ウイズ	340,790	上條伸司	
マーブルマッドネス	157,790	弥左繁晴	
ツインビー	4,213,150	宇佐美将史	
トライアウト	298,410	BMW	
ロードランナーII	1,823,940	田垣　勇	
★ディグダグII	1,000,000	つきだて	
忍者プリンセス	1,658,100	田所宏規	
パフォーマン	556,050	松浦浩一	

プレイタウン赤い風車
北海道札幌市中央区南23条西11丁目 ☎011-562-1384

タイトル	スコア	スコアラー	備考
メトロクロス	529,250	秀樹ちゃん	29面
エグゼドエグゼス	8,998,800	えはたすみや	
ドラゴンバスター	2,017,340	飯岡	
ロードランナーII	2,953,800	KN	1コイン 105面
ディグダグII	1,854,500	翔	
アイスクライマー	1,844,400	名無しの権兵衛	
ゼビウス	1,586,500	鼯鼠の亜紀	
トライウアト	294,080	せいの	

レーザーランド
青森県八戸市大字河原木字高橋前30-4 ☎0178-28-7590

休載

☆また来月がんばってくださいね！

筑波学園キャロットハウス
茨城県新治郡桜村天久保1-5-3 ☎0298-51-7581

タイトル	スコア	スコアラー	備考
戦場の狼	132,500	PPP	
メトロクロス	318,550	大塚慎一 (SIN)	
マーブルマッドネス	105,440	大塚慎一 (SIN)	
ディグダグII	402,000	BIG-OHKI	
レイダース5	304,390	大塚慎一 (SIN)	
ザ高校野球	488,000	MIC	
ピットフォールII	1,452,560	SY	
スーパーパンチアウト	999,990	XLはおっかない	
ギャプラス	6,666,600	F+Y	
ゼビウス	9,999,990	F+Y	

室蘭キャロットハウス
北海道室蘭市中島町1-33-3 ☎0143-45-1951

タイトル	スコア	スコアラー	備考
メトロクロス	327,800	武市敏幸	
戦場の狼	455,300	武市敏幸	
マーブルマッドネス	60,610	武市敏幸	
ツインビー	4,708,000	HAN	
エグゼドエグゼス	5,399,200	武市敏幸	
★ドラゴンバスター	9,999,990	馬場由昭	
ディグダグII	447,900	武市敏幸	
アイスクライマー	2,335,020	Lee	
イーアルカンフー	710,600	HAN	
リターンオブザインベーダー	823,700	吉川政英	

スペースキャンバスステーション
宮城県仙台市1番町2-7-1 ☎0222-23-4021

タイトル	スコア	スコアラー	備考
戦場の狼	359,100	HAMFRY	
リターンオブザインベーダー	1,012,000	ニカウ (FREE CLUB)	
マグマックス	238,600	レイ	
ツインビー	2,070,150	GAMERA	
イーアルカンフー	4,000,000	万作	
1942	1,095,560	A・N	
忍者プリンセス	235,300	あつしこ(SST)	
トライアウト	350,790	北斗両破残	
ウイズ	357,730	あつしこ(SST)	
いけいけ山口君	73,950	拳王(SST)	

日立キャロットハウス
茨城県日立市鮎川町6-7-25 ☎0294-34-1010

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ロードランナーII	816,390	小沢	
ツインビー	1,651,500	22-8900	
ディグダグII	151,300	mk	新バージョン
B-ウイング	9,999,999	アンドレ, 米沢, 伊藤, 井上	
メトロクロス	240,110	SIN	
戦場の狼	1,000,000	江田	
ドラゴンバスター	4,500,000	ユサユキ	GIVE UP
少林寺への道	8,650,000	高橋としお	
トライアウト	758,000	FBI.ET	
マーブルマッドネス	74,680	SIN	

パサディナ
北海道札幌市中央区南5条西4丁目 ☎011-518-2304

タイトル	スコア	スコアラー	備考
戦場の狼	3,501,200	内村誠助	
ピンポ	849,600	ケン	
1942	643,740	CRX	
リターンオブザインベーダー	1,202,400	あかげ	
トライアウト	473,100	Super Star	
ロードランナーII	4,440,620	川上陽一	
スパルタンX	408,430	池田知嗣おやじ	
ロードファイター	999,999	RACING SPORTS(RS)	
オセロ	94,390	K.Y	
イーアルカンフー	1,234,500	すうばあまなみ (つきだて)	

プレイシティキャロット仙台店
宮城県仙台市中央1-2-3 ☎0222-23-8380

タイトル	スコア	スコアラー	備考
メトロクロス	662,600	KW(FAC)	32面クリア
★ディグダグII	1,000,000	TAG(from郡山)	
★ドラゴンバスター	9,999,990	REI(FAC) 万作 & Mr.G	1コイン GIVE UP
マーブルマッドネス	145,090	SOL(from郡山)	
戦場の狼	1,921,500	T.Y	65面
ツインビー	2,826,250	CMFC (NAC)	
★少林寺への道	9,999,900	高橋秀一(FAC) KW+TS	
★イーアルカンフー	9,999,900	KW(FAC)	
アイスクライマー	8,324,380	鈴木邦彦 (FAC)	82面
★エグゼドエグゼス	10,000,000	KW(FAC)	31面

サンレジャー荒川沖店
茨城県土浦市荒川沖長峰屋3F ☎0298-41-3810 (内)238

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ツインビー	2,418,400	大槻	
★ドラゴンバスター	9,999,990	大槻	
バックランド	945,980	大槻	
ポールポジションII	55,580	川村	
忍者くん	569,000	大槻	
スパルタンX	30,700	大槻	
ロードランナーII	434,300	中根	
グランドチャンピオン	5,630	鶴田	
マッピー	3,918,400	市川	
メトロクロス	213,700	大槻	

アドベンチャー
北海道旭川市1条7丁目 ☎0166-22-0616

休載

☆また来月がんばってくださいネ！

ブックセンタースクラム
宮城県泉市松森字後田45 ☎02237-3-3887

タイトル	スコア	スコアラー	備考
戦場の狼	200,000	H. Saito (FREE CLUB)	
メトロクロス	639,550	KW(FAC)	32面
★イーアルカンフー	9,999,900	KW(FAC)	点かせぎなし 296面
ツインビー	3,239,150	KW(FAC)	15面
アイスクライマー	4,273,670	VMS	
ディグダグII	647,200	日教組粉砕 (USA) (FREE CLUB)	
エグゼドエグゼス	6,228,100	KW(FAC)	1コイン 22面
忍者プリンセス	405,050	後藤章	1コイン
★ドラゴンバスター	9,999,990	YW	1コイン GIVE UP
マグマックス	143,900	鈴木邦彦	

宇都宮キャロットハウス
栃木県宇都宮市駅前通り1-5-10 ☎0286-25-6652

タイトル	スコア	スコアラー	備考
マーブルマッドネス	143,110	井上和忠	
バックランド	1,548,680	塩沢昭紀	1面から
戦場の狼	626,110	添田敏史	
ドラゴンバスター	3,695,460	吉沢正人	1コイン
ツインビー	3,542,100	塩沢昭紀	
ウイズ	323,810	塩沢昭紀	
メトロクロス	362,750	武石公治	
ピットフォールII	1,566,210	塩沢昭紀	
少林寺への道	5,098,700	小野道弘	
リターンオブザインベーダー	872,000	塩沢昭紀	

ネットワークインタイトー
岩手県盛岡市大通1-10-4 ☎0196-22-5188

タイトル	スコア	スコアラー	備考
戦場の狼	1,149,000	健伸	
メトロクロス	310,250	井上彰人	18面
ツインビー	4,072,850	井上彰人	
ウイズ	310,900	佐々木	
スターフォース	2,436,900	浅沼茂	
★ドラゴンバスター	9,999,990	井上	
エキサイトバイク	2,462,360	根田真樹	
エグゼドエグゼス	1,396,200	井上	
忍者くん	500,500	TAKU	
ロードランナーII	184,930	AAA	

宮城野原キャロットハウス
宮城県仙台市五輪1丁目10-7 ☎0222-99-2817

タイトル	スコア	スコアラー	備考
戦場の狼	1,252,700	T・Y	
ツインビー	3,384,000	C.M.FC	
ウイズ	309,130	おまめちゃん	
メトロクロス	473,450	大ちゃん	
アイスクライマー	8,656,440	RYU	
リターンオブザインベーダー	1,031,900	ニカウ	
マーブルマッドネス	60,280	GGG	
★少林寺への道	9,999,900	サルト	
ディグダグII	423,200	TOI	
スーパーバスケットボール	9,999,990	CPU	

ファンフル
群馬県前橋市千代田町4丁目12-3 ☎0272-34-7457

タイトル	スコア	スコアラー	備考
戦場の狼	148,000	本多	
ツインビー	1,359,600	ロンドン➡パリ	
リターンオブザインベーダー	378,500	吉沢	
イーアルカンフー	521,500	タコレス	
忍者くん	187,500	荒井幸仁	
忍者プリンセス	300,600	モグラ7	
エグゼドエグゼス	2,879,300	古都の花	
スパルタンX	301,430	荒井幸仁	
メトロクロス	646,400	MYC	
ワイバーンFO	275,430	本間有美子	前橋の美女

プレイシティキャロット八戸店
青森県八戸市大字六日町33 ☎0178-44-4645

タイトル	スコア	スコアラー	備考
マーブルマッドネス	136,720	坂本考次	
メトロクロス	543,900	赤坂守	継続なし
ツインビー	5,597,100	赤坂守	
戦場の狼	344,700	赤坂守	
ウイズ	515,410	FAM	
ディグダグII	513,600	伊達剛	
★少林寺への道	9,999,900	赤坂守	
パフォーマン	844,170	赤坂守	
エグゼドエグゼス	6,228,600	赤坂守	継続なし
リターンオブインベーダー	1,543,000	赤坂守	

山形キャロットハウス
山形市七日町3-2-30 ☎0236-33-3599

タイトル	スコア	スコアラー	備考
戦場の狼	106,300	朝倉康吉	
メトロクロス	613,600	鎌上直樹	1コイン 32面クリア
少林寺への道	9,999,900	岩田稔	
レイダース5	572,820	飯野弘章	
パフォーマン	9,999,990	浜村・佐藤・工藤	
リターンオブザインベーダー	2,200,500	飯村(FIB)	
★エグゼドエグゼス	10,000,000	KW (FAC仙台)	
★イーアルカンフー	9,999,990	TS(FREE CLUB)	
忍者プリンセス	508,350	伊藤聡	
★ザ高校野球	537,660	高橋央	1コイン

ゲームシティジル
群馬県高崎市中紺屋町33 ☎0273-25-9775

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ロードランナー	572,470	朝霧陽子	
イーアルカンフー	712,000	立之 & 弘之	
エキサイトバイク	1,395,145	TWO & 小島	
スパルタンX	296,610	岸 & 永井	
ドラゴンバスター	3,212,370	軽高2年生	1コイン
マグマックス	313,800	小山	
ウイズ	59,300	小山	
エレベータアクション	85,500	S.K	
リターンオブザインベーダー	531,800	清水 & 伊藤	
エグゼドエグゼス	2,516,300	MUU	

セントラル・パーク・PART I
埼玉県川口市芝3732 ☎0482-53-9457

タイトル	スコア	スコアラー	備考
メトロクロス	683,950	奈良　康	32面クリア
ディグダグII	261,200	大村雅彦	20面クリア
バックランド	1,914,570	大村雅彦	69面クリア
ツインビー	4,921,400	奈良　康	
少林寺への道	929,000	芳賀祐幸	
1942	12,958,060	大村雅彦	
スパルタンX	524,540	石原慎次	
ドラゴンバスター	1,971,430	高橋 こういちろう	
戦場の狼	129,100	RGK 石神	
ドルアーガの塔	1,738,500	春山・中山組	

ビッグキャロットTOC店
東京都品川区西五反田7-22-17 ☎03-494-2610

タイトル	スコア	スコアラー	備考
メトロクロス	416,600	DNA	
戦場の狼	751,600	UPA-KENT	
ツインビー	2,611,150	M.K.河野正義	
リターンオブザインベーダー	2,799,800	DNA	
ドラゴンバスター	9,984,160	AGF	
ロードランナーII	2,808,410	青柳孝則	
トライアウト	293,000	RGK石神	
レイダース5	301,200	RGK石神	

プレイシティキャロット経堂店
東京都世田谷区経堂1-4-9 ☎03-427-4324

タイトル	スコア	スコアラー	備考
メトロクロス	570,300	中村清和	
マーブルマッドネス	183,980	KOO	
戦場の狼	3,004,700	WSF－VR	
トライアウト	529,000	OCHIAI	
ピットフォールII	1,520,000	WSF－VR	
忍者プリンセス	1,150,000	肉丸どえーす	
★ディグダグII	1,000,000	ブーカII世	
エグゼドエグゼス	2,684,100	EXGANDER	
クラウンズゴルフインハワイ	ハーフ29	Mr.サラリーマン	
ポールポジションII	86,670	肉丸どえーす	シーサイド(6周)

ゲームインJ&B
東京都千代田区神田小川町2-5 ☎03-295-9034

タイトル	スコア	スコアラー	備考
戦場の狼	1,372,300	遠藤	
ツインビー	152,500	佐伯	
★テディーボーイブルース	3,460,010	A.C.U.	
トライアウト	475,750	タカダ	
1942	11,830,390	乗川	
ザ高校野球	407,720	尾上	
ごんべえのアイムソーリー	552,629	E.B.B.C.	
マグマックス	397,400	ZAK-ACE	
レスキューバイオン	271,000	園田(そのだ)	
スターフォース	11,567,000	ACU-SEG	

ゲームファンタジー
東京都世田谷区三軒茶屋1-37-2 ☎03-410-6976

休載

☆また来月がんばってくださいね！

GAME SPOT 21
東京都新宿区西新宿1-15-4 ☎03-343-0010

タイトル	スコア	スコアラー	備考
戦場の狼	9,999,700+α	今野 & 佐藤	※
ウイズ	340,990	野口(宗)	
テディーボーイブルース	2,944,610	ACU-EPS	30面
ごんべえのアイムソーリー	674,433	工藤尚朗	
メトロクロス	314,350	本家EXC	
リターンオブザインベーダー	904,600	山崎朝史	
フィールドコンバット	217,200	岩嵴高志	
1942	10,379,820	近藤弘志	
タンクバスターズ	112,390	村田(三)	
ロードファイター	706,130	佐藤和敬	

ビッグキャロット新橋店
東京都港区新橋2-8-7 サンスタービル内 ☎03-503-6483

タイトル	スコア	スコアラー	備考
メトロクロス	756,350	ACU-KEI	
戦場の狼	1,560,800	GIL,HAMAD	兵隊4人
ロードランナーII	3,486,570	UPA-KENT	最終ラウンド
1942	983,000	SHIZU	
少林寺への道	2,402,000	ああむSNP	
マーブルマッドネス	151,270	SEA LION	
★ディグダグII	1,000,000	WINNER(CHA)	25面
ツインビー	5,059,450	GIL HAMAD	25面
リターンオブザインベーダー	1,058,100	RZV	
パフォーマン	379,820	SEK V	

プレイタウンユー&ユー駒沢店
東京都世田谷区駒沢4-18-20 ☎03-410-6960

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ウイズ	441,300	古沢克弘	
1942	828,440	山田	
戦場の狼	135,500	伊藤　勝	
ザ高校野球	316,680	菊地正一	
メトロクロス	391,150	浦木　忠	
スパルタンX	628,640	木村修平	
トライアウト	343,190	松浦利彦	
フィルドコンバット	155,900	横　和男	
少林寺への道	776,700	大泉光男	
リターンオブザインベーダー	870,600	横山	

プレイシティキャロット笹塚店

タイトル	スコア	スコアラー	備考
メトロクロス	665,900	EXCHANGER	
マーブルマッドネス	174,030	FUL	69秒残
ツインビー	2,663,500	ATARI-HKD	
ピットフォールII	1,495,880	古森　努	
★ドラゴンバスター	9,999,990	ATARI-KAD	
バックランド	2,856,420	ANOJIYH・TAKASHI	
★ディグダグII	1,000,000	FUL	27面
マグマックス	241,600	鎌田英希	
フィールドコンバット	97,300	鎌田英希	
エグゼドエグゼス	2,663,500	CORD-DDD	

ゲームコーナーニューオリンピア
東京都品川区荏原3-4-13 ☎03-787-5682

タイトル	スコア	スコアラー	備考
テディーボーイブルース	600,600	鈴木秀男	
メトロクロス	137,300	藤田俊彦	
ツインビー	3,074,300	中野健一	
戦場の狼	104,100	中川雄司	
1942	11,856,240	舘五司夫	全面クリア
忍者プリンセス	704,550	白川明人	
トライアウト	459,000	池田裕司	
レイダース5	181,200	大久保仁	
少林寺への道	2,202,100	四脇伸治	
ドラゴンバスター	2,639,400	後藤晃弘	

プレイシティキャロット駒沢店
東京都世田谷区駒沢2-1-1第2山国ビル1F ☎03-424-5272

タイトル	スコア	スコアラー	備考
メトロクロス	479,150	EXCHANGER	ノーマル
戦場の狼	1,558,100	GIL HAMAD	ノーマル
マーブルマッドネス	167,750	EXCHANGER	ベリーイージー
ツインビー	5,834,100	GIL HAMAD	ノーマル
ピットフォールII	1,632,030	Faddish 303	ノーマル・ノーミス
アイスクライマー	5,065,310	BACURA	ノーマル
マグマックス	540,000	SPLAT	ノーマル
ドラゴンバスター	4,392,450	H.UCHIDA	ノーマル
エグゼドエグゼス	6,844,900	GIL HAMAD	ノーマル
バックランド	1,491,470	GIL HAMAD	ノーマル

プレイシティキャロット新宿店
東京都新宿区新宿3-21-9 ☎03-352-5346

タイトル	スコア	スコアラー	備考
メトロクロス	532,250	FANCY-ACU-KEI	最終面クリア
ツインビー	6,147,900	GIL.HAMAD	1P 30面
マーブルマッドネス	185,590	FUL	最終面クリア
ペンギンくんウォーズ	390,800	HIO	6面
ロードランナーII	5,660,950	WINNER(YES)	136面
リターンオブザインベーダー	580,200	UNO	16面
ウイズ	394,750	DAMAX	5面
忍者プリンセス	207,800	鎌田英希	6面
スーパーパンチアウト	999,990	橋本浩明(SOL)	FIGHT＝34
マグマックス	179,500	鎌田英希	5面

ゲームプラザぱっくんらんど
東京都北区東十条3-17-4 ☎03-912-9006

タイトル	スコア	スコアラー	備考
戦場の狼	1,118,600	SAC	
レイダース5	1,456,000	あじふSNP	1コイン 26面
バックランド	316,020	鈴木竹英	Cランク
ペンギンくんウォーズ	673,850	SAC	
忍者くん	1,407,600	あじふ	
スパルタンX	576,800	き・き・き・桐生	
ロードランナー	999,999	東洋印刷	
アッポー	999,999	小倉	

プレイタウンユー&ユー三軒茶屋店
東京都世田谷区三軒茶屋1-33-19 ☎03-410-8781

タイトル	スコア	スコアラー	備考
戦場の狼	395,100	松尾康知	
メトロクロス	234,650	加納　新	
★ロードランナーII	6,798,790	林　茂	
★少林寺への道	9,999,000	林　茂	
★イーアルカンフー	9,999,900	藤井恵太	
ミステリアスストーンズ	111,101,710	亀井敬史	
ドルアーガの塔	60面クリア	亀井敬史	
バックランド	222,949	越智	
アッポー	717,350	河野正義	
スーパーパンチアウト	999,980	MAPPY	

ゲームブティック高田馬場
東京都新宿区高田馬場3-2-15 ☎03-362-9300

タイトル	スコア	スコアラー	備考
マーブルマッドネス	204,550	FUL	ベリーイージー
ペーパーボーイ	375,446	FUL	ミディアム
ターキーシュート	1,771,850	OSADAX	ランク3
スターライダー	91,915	MSX RIDER	ランク3
スパイハンター	215,460	SPIY HUNTER	ランク4
メトロクロス	593,800	平石彰央	ノーマルSIR
スペースデュアル	108,430	MOBRINIAN ACE	シングル ノーマル
戦場の狼	2,389,100	FUL	ノーマル
★ディグダグII	1,000,000	AHO, APO, SPE ACE 他	ノーマル
レイダース5	1,357,990	渡辺泰一	ノーマル 43面

亀戸キャロットハウス
東京都江東区亀戸2-20-3 ☎03-683-4465

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★メトロクロス	813,850	WINNER(END)	SIR・ノーマル
★戦場の狼	4,660,500	WINNER(CHA)	157面ノーマル
★ディグダグII(新)	1,000,000	WINNER (RGB)(MAL)	29面・27面
★ディグダグ(旧)	1,000,000	WINNER(CHA)	25面
★ドラゴンバスター	9,999,990	WINNER(CHA) (END)(SHI)	1コイン GIVE UP
ピットフォールII	1,701,840	CPM魔幻狂NANI SORE®	5人せってい 全面クリア
★エグゼドエグゼス	10,000,000	WINNER (RGB)(YES)	41面 2P
★イーアルカンフー	9,999,900	WINNER (END)(YES)	ノーマル
レイダース5	838,350	WINNER(MAL)	ノーマル
マグマックス	1,154,000	A'SHURA-TEMPLE	ノーマル

プレイシティキャロット烏山店
東京都世田谷区南烏山6-5-15 ☎03-309-1848

タイトル	スコア	スコアラー	備考
メトロクロス	698,350	小林正司	
戦場の狼	2,114,700	GIL-HAMAD	
ツインビー	5,761,400	GIL-HAMAD	
ウイズ	256,450	KOO	
ロードランナーII	3,213,210	GIL-HAMAD	
トライアウト	275,420	WSF－VR	
★ドラゴンバスター	9,999,990	小林正司・清水ZAP	
グロブダー	136,120	小林正司	
★エグゼドエグゼス	10,000,000	GIL-HAMAD	
★ディグダグII	1,000,000	WSF－VR	

ファンファクトリー高田馬場
東京都新宿区高田馬場3-1-4 ☎03-371-8370

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ウイズ	306,590	DAMAX	ノーマル
戦場の狼	4,285,200	佐藤 & 今野	ノーマル 150面
1942	1,078,160	ごんべえ	ノーマル
いけいけ山口君	94,080	佐藤 & 今野	山口君5人
メトロクロス	173,050	草処DOG	ノーマル
忍者プリンセス	561,500	佐藤 & 今野	ノーマル
リターンオブザインベーダー	1,039,300	ツバキハウス	ノーマル
ドラゴンバスター	9,129,100	吉沢正人	ノーマル
フィールドコンバット	208,600	MILK FOX	ノーマル
トライアウト	405,010	ミスター・シービー	ノーマル

プレイシティキャロット早稲田店
東京都新宿区西早稲田1-8-14 ☎03-208-4036

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ごんべえのアイムソーリー	672,733	工藤尚朗	ノーマル 33面
メトロクロス	705,100	AOI-INF	32面クリア
スパルタンX	339,520	二森丈夫	2周目の5階
戦場の狼	68,700	ACE	ノーマル
★ディグダグII	1,000,000	ACE	27面 5機設定
ドラゴンバスター	764,020	T. Kaki	11面
グロブダー	130,100	ACE	1～48面 5機設定 5万every
ポールポジションII	100,630	吉本"RCA"美代子	Cランク6周 テスト 予選120秒
サンダーストーム	103,700	馬渡文明	ノーマル
バッドランズ	221,089	高橋くん	ノーマル

プレイシティキャロット巣鴨店
東京都豊島区巣鴨1-15-1宮田ビルB1 ☎03-943-6735

タイトル	スコア	スコアラー	備考
メトロクロス	789,150	FANCY-ACU-KEI	SIR (32面クリア)
戦場の狼	4,042,400	CPM闘幻狂 NANISORE Ⓡ	
マーブルマッドネス	201,500	FANCY-ACO	ベリーイージー ノーミス/残90秒
レイダース5	1,698,030	MAI♥	56面
★アイスクライマー	10,000,000+α	以池戸路望	C0面
ディグダグII	1,000,000	CPM闘幻狂 PEACH/BAMBOO	29面で達成
ツインビー	6,715,100	野崎敬二	30面
グロブダー	197,760	DEXTER	1～62面
1942	11,969,590	CPM闘幻狂 NANISORE Ⓡ	1コイン
スペースエース	770,866	DEXTER	

プレイシティキャロット椎名町店
東京都豊島区長崎1-5-1 ☎03-974-9315

タイトル	スコア	スコアラー	備考
メトロクロス	729,450	AOI-INF	SIR
マーブルマッドネス	185,890	FUL	78秒 無死
★ドラゴンバスター	9,999,990	FBE	1コイン
戦場の狼	2,391,100	CHU	86面
ツインビー	4,102,750	FANCY-SHOKO	
ワイバーンFO	198,240	AAU	
ブギーマナー	217,090	——	
ごんべえのアイムソーリー	156,497	——	
★エグゼドエグゼス	10,000,000	Ⓕ	32面 残機3
Iロボット	34,148	TBC	

ファンファクトリー中野
東京都中野区中野2-25-4 ☎03-382-4535

タイトル	スコア	スコアラー	備考
戦場の狼	495,000	永田八造	
1942	864,950	黒崎八之進	
ウイズ	477,600	金子誠	
★トライアウト	846,000	川畑一郎	
ロードランナーII	3,464,600	中山二男	
リターンオブザインベーダー	399,900	川畑一郎	
ドラゴンバスター	900,900	三宅春雄	
B-ウイング	99,999,999	長谷川善朗	
クイックス	474,400	荒波権太	
フィールドコンバット	999,900	中田文明	

プレイシティキャロット西荻店
東京都杉並区西荻北3-1-9 ☎03-397-4090

タイトル	スコア	スコアラー	備考
メトロクロス	703,600	EXCHANGER	32面クリア
マーブルマッドネス	182,830	EXCHANGER	1ミス 77秒 ベリーイージー
戦場の狼	4,217,000	菊間	172面
★ドラゴンバスター	9,999,990	吉田昌弘	1コイン
★ディグダグII	1,000,000	SPERINIAN	新バージョン
忍者プリンセス	714,800	荻窪XXX	
ツインビー	5,444,400	菊間	25面
ロードランナーII	3,074,050	IKA	1コイン
アイスクライマー	2,569,630	JOURNEY	
マグマックス	450,300	CHR$(III)	

ゲームインフォルム
東京都武蔵野市境南町2-7-20 ☎0422-31-3473

タイトル	スコア	スコアラー	備考
戦場の狼	139,700	津田義弘	
少林寺への道	202,200	広瀬裕二	
ザ高校野球	355,440	KGK石神	
マーブルマッドネス	68,360	菊間	
ごんべえのアイムソーリー	63,238	茂木拓大	
メトロクロス	583,000	GIL HAMAD	
テディーボーイブルース	415,190	津田義弘	
1942	445,730	橋本浩司	
ドラゴンバスター	918,210	菊地忍	
リターンオブザインベーダー	403,700	住野	

東久留米キャロットハウス
東京都東久留米市東本町6-1-1大幸ビル1F ☎0424-75-7585

タイトル	スコア	スコアラー	備考
メトロクロス	589,850	VERTEX-ANT	32面クリア
戦場の狼	753,200	VERTEX-AXV	22面正攻法
ツインビー	3,731,550	VERTEX-AKE	20面
★ディグダグII	1,000,000	VERTEX-ANT・VERTEX-APE VERTEX-FANCY-ALI	28面・25面・27面 5機設定
スプレンダーブラスト	2,262,920	VERTEX-AXV	38面
ザ高校野球	333,000	VERTEX-会長	スコア31-3
リターンオブザインベーダー	2,643,300	VERTEX-AXV	36面 3機設定
★エグゼドエグゼス	10,000,000	VERTEX-FANCY-ALI 以池戸路望	
★ドラゴンバスター	10,000,000	VERTEX-ACE VERTEX-FANCY-ALI	99面 114面
バックランド	2,885,110	VERTEX-FANCY-ALI	111面

GAME SPOT21国分寺店
東京都国分寺市本町2-9-2 ☎0423-23-9704

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ザ高校野球	450,860	塚本	
忍者プリンセス	582,900	嶋津哲也	
ごんべえのアイムソーリー	274,494	山岡智	
スターフォース	4,674,200	関根治之	
バックランド	1,339,590	カボ	
スパルタンX	420,650	VERTEX-AKI	
ロードファイター	1,367,130	大戸ーKOZ	
空手道	127,800	大沼実	
バンクパニック	804,800	ZAM小柳	
スプレンダーブラスト	356,060	VERTEX-AKI	

ゲームセンターセントラル鷹ノ台店
東京都小平市小川町1-758-11 ☎0423-45-6878

タイトル	スコア	スコアラー	備考
レイダース5	857,370	AMUSETTE-AKI	1コイン 29面
1942	12,101,330	VERTEX-信田	1コイン 32面クリア
エグゼドエグゼス	3,474,400	VERTEX-AKI(R)	1コイン 16面
バックランド	2,105,750	VERTEX-信田	EVERY EXTEND
ザ高校野球	151,200	AMUSETTE-おやじ	1コイン
スターフォース	2,690,400	AMUSETTE-AKI	ノーマル
ロードランナーII	4,231,720	AMUSETTE-AKI	1コイン 112面
忍者プリンセス	807,050	みよし	1コイン
リバレーション	1,935,071	VERTEX-信田	8面クリア
忍者くん	828,140	クマノ	29面

花小金井キャロットハウス
東京都小平市花小金井1-9-20 ☎0424-63-5177

タイトル	スコア	スコアラー	備考
マーブルマッドネス	193,920	VERTEX-AXV	1ミスクリア T.ボーナス 82,000
メトロクロス	662,650	AOI-INF	32面クリア
戦場の狼	950,500	VERTEX-AXV	31面正当プレイ
レイダース5	528,150	VERTEX-ACE	16面 5機設定
グロブダー	167,430	VERTEX-AXV	1～56面 5機設定
ドラゴンバスター	2,864,610	CIA	41面
★ディグダグII	1,000,000	VERTEX-FANCY IKAKUCYO-ALI	24面5人設定 残2人
マグマックス	435,300	VERTEX-FANCY IKAKUCYO-ALI	5機設定
スパルタンX	566,010	IRC-SEKINE	3周目の5階
ハル21	1,489,000	VERTEX-AXV	5機設定

ハイテクランド赤い風船
神奈川県横浜市港南区上大岡西2-1-28 ☎045-844-1152

タイトル	スコア	スコアラー	備考
戦場の狼	2,249,500	竹田ひろかず	
レパルス	288,900	竹田ひろかず	
★グラディウス	265,600	竹田洋一	
1942	489,920	工藤武志	
忍者プリンセス	685,400	河野浩一	
テディーボーイブルース	878,250	竹田洋一	
ごんべえのアイムソーリー	287,875	ゲームの神様	
少林寺への道	148,700	平野つぐとし	
雀狂	——	——	
ロードランナーII	459,160	秋葉	

パソピック
神奈川県横浜市中区常盤町4-47 ☎045-662-5720

タイトル	スコア	スコアラー	備考
グラディウス	184,100	グランプリ野郎	
戦場の狼	3,162,100	鉄人男	
テディーボーイブルース	598,700	アレンジャーズ	
レパルス	158,200	松竹洋孝	
少林寺への道	211,500	竹田洋一	
ロードランナーII	3,165,400	レインボーマン	
1942	89,706,000	ガッツマン	
麻雀野郎	——	——	
★ごんべえのアイムソーリー	2,975,050	スッパマン	
スターフォース	2,438,900	いきなり君	

ビデオインイセザキ
神奈川県横浜市中区伊勢佐木町2-11-11 ☎045-251-8204

タイトル	スコア	スコアラー	備考
グラディウス	263,800	S.M.	
戦場の狼	2,208,200	H.T.	
テディーボーイブルース	589,700	ゴジラ	
少林寺への道	98,800	モスラ	
1942	101,800	C.RS	
忍者プリンセス	249,800	長田ちあき	
ロードランナーII	249,600	ジャイアント長場	
ごんべえのアイムソーリー	291,928	ダルマ人	
レパルス	188,500	グランドマン	
雀狂	——	——	

プレイシティキャロット伊勢佐木町店
神奈川県横浜市中区伊勢佐木町3-95 ☎045-252-1164

タイトル	スコア	スコアラー	備考
メトロクロス	642,650	FANCY KETOSE	SIR
ドラゴンバスター	3,000,000+α	VDS-SPM	34面
戦場の狼	4,278,300	TEO, X	3面
ごんべえのアイムソーリー	742,352	HIN	
トライアウト	131,040	SATちゃん(店員)	
ツインビー	3,706,150	EXAMINEER	
マーブルマッドネス	149,350	VDS-K, K	
ハル21	1,067,060	SSY	
ピットフォールII	1,553,990	MI	
リターンオブザインベーダー	685,730	SUN, LTL	16面

ジョイプラザ上大岡
神奈川県横浜市港南区上大岡西1-10 桂ビル内 ☎045-843-7560

タイトル	スコア	スコアラー	備考
エグゼドエグゼス	2,828,300	日出孝史	
戦場の狼	142,100	ラン	
ウイズ	74,930	脇本良介	
ツインビー	949,590	渡辺ジュンコ	
ドラゴンバスター	365,320	織原	
メトロクロス	85,450	浜田	
ブギーマナー	111,940	樋口	
トライアウト	262,000	田辺	
スイートギャル	114,000	村永	
1942	124,230	ユキ	

大船キャロットハウス
神奈川県鎌倉市大船2-16-45 ☎0467-47-4814

タイトル	スコア	スコアラー	備考
メトロクロス	759,850	ZENJI	
★ドラゴンバスター	9,999,990	ペルシャ	最強設定
戦場の狼	1,125,800	谷口浩之	39面
マーブルマッドネス	148,390	ZENJI	
ツインビー	3,055,300	EXAMINEER	
★リターンオブザインベーダー	5,467,200	SYN. SUIMARU	EVERY8万 76面
レイダース5	351,800	ないとばーど	5面
エグゼドエグゼス	4,438,900	田中英文	23面
マグマックス	1,176,600	ペルシャ	
忍者プリンセス	1,140,100	はやかわ	

長岡キャロットハウス
新潟県長岡市大手通1-4-9 ☎0258-36-0991

タイトル	スコア	スコアラー	備考
戦場の狼	196,900	——	ノーマル
ツインビー	4,244,300	SAYみつ	ノーマル
★少林寺への道	10,000,000	いろは	ノーマル
ディグダグII	364,600	SAYみつ	ノーマル
★エグゼドエグゼス	10,000,000	梵	ノーマル
マグマックス	322,300	ONE	ノーマル
★ドラゴンバスター	9,999,990	SAYみつ	ノーマル
バックランド	14,213,000	SAYみつ	※
リターンオブザインベーダー	781,700	まさちゃん	ノーマル
メトロクロス	303,950	せいろく	ノーマル

ニュービバアメリカン
新潟県新潟市西堀前通り6番町909 ☎0252-24-4838

タイトル	スコア	スコアラー	備考
戦場の狼	1,302,800	SRK	
ツインビー	1,286,500	T.H	
ザ高校野球	427,940	YAY	
トライアウト	155,910	ABE	
忍者プリンセス	606,550	TOM	
ウイズ	118,720	AKI	
レイダース5	551,500	ALL-XPS	
ロードランナーII	2,084,790	A.S	
いけいけ山口君	45,540	TOM	
ブギーマナー	423,530	END	

カミーノ古町プレイハウス
新潟県新潟市古町7-938 ☎0252-24-4453

タイトル	スコア	スコアラー	備考
戦場の狼	693,600	TOM	ノーマル
メトロクロス	354,900	WIZ mark II	ノーマル
ツインビー	2,491,150	XPS改め WINSER	ノーマル
★ドラゴンバスター	9,999,990	KT	1コイン ノーマル
エグゼドエグゼス	6,676,900	NEC	ノーマル
レイダース5	649,980	WINSER	ノーマル
ディグダグII	434,900	石山	ノーマル
フィールドコンバット	97,800	M	ノーマル
イーアルカンフー	1,138,500	奥田	ノーマル
バックランド	1,137,160	TOM	ノーマル

バンダナ福井店
福井県福井市中央1-12-4 ☎0776-23-6097

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ウイズ	613,930	SbA	
戦場の狼	283,900	VGN	
ツインビー	3,188,850	KOVRZ	
メトロクロス	441,700	TOM-CAT	
ブギーマナー	768,600	TOM-CAT	
1942	13,654,760	COC	
スターフォース	1,163,260	S. F	
タンクバスターズ	56,400	TOM-CAT	
マグマックス	375,200	TOM-CAT	
エグゼドエグゼス	976,500	M. V. S	

フェニックス武生
福井県武生市押田町4-9-1 ☎0778-23-4379

タイトル	スコア	スコアラー	備考
戦場の狼	86,200	KKK	
ツインビー	559,500	AAA	
ピットフォールII	126,700	AAA	
スイートギャル	65,000	——	
1942	461,660	KEN	
雀豪レディ	32,000	——	
ロードランナーII	353,710	RS	
忍者プリンセス	432,150	YAA	
フィールドコンバット	65,500	ZZZ	
ウイズ	169,960	RS	

ダイエーレジャーランド金沢店
石川県金沢市尾張町2-1-1ダイエー金沢店 ☎0762-23-7111

タイトル	スコア	スコアラー	備考
少林寺への道	2,525,200	株式会社 コナミマン	
戦場の狼	254,400	namcot II	
ドラゴンバスター	6,592,560	しょう油屋軍団 KID	
ツインビー	1,726,900	TOMITAN	
テディーボーイブルース	1,098,330	おししのサンちゃん	28面
メトロクロス	510,900	遊星少年	29面
忍者プリンセス	1,506,700	TINTIRO	
ピットフォールII	495,400	TOMITAN	
フィールドコンバット	238,600	NT	
ロードランナーII	1,881,260	TOI	65面

プレイシティキャロット金沢店
石川県金沢市片町2丁目8-20 児玉ビル ☎0762-21-9457

タイトル	スコア	スコアラー	備考
戦場の狼	999,500	遊星少年	
メトロクロス	557,500	遊星少年	29面
ツインビー	2,674,050	SVE	
マーブルマッドネス	131,690	プリンス	
ドラゴンバスター	2,934,750	西田倭次	1コイン
アイスクライマー	2,562,710	田畠恒保	32面
★ディグダグII	1,000,000	プリンス他 パワッチLL	
リターンオブザインベーダー	1,896,980	やんちゃ姫	レインボー8回 36面
バックランド	1,848,990	SSSP	
ごんべえのアイムソーリー	——	——	

ダイエーレジャーランド高岡店
富山県高岡市駅南1-2-1 ☎0766-25-1611

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ツインビー	2,840,200	福島哲也	
戦場の狼	346,100	やっちゃん	5人
メトロクロス	502,600	STACK T・K	
★少林寺への道	9,999,900	中山	
・ウイズ	220,250	?	
★ドラゴンバスター	9,999,990	SAISEN＋α	
テディーボーイブルース	1,049,890	TATSUYA	
忍者プリンセス	504,250	?	
イーアルカンフー	613,200	A	
ロードランナーII	1,026,450	滝沢文晃	

朝日町キャロットハウス
山梨県甲府市朝日町1-6-1 ☎0552-51-0348

タイトル	スコア	スコアラー	備考
戦場の狼	207,300	望月哲也	
メトロクロス	633,650 6,150	RCE	1コイン 32面クリア 28～32面
ツインビー	2,821,500	ぼちゃ	
アイスクライマー	2,457,820	BOM	
ピットフォールII	1,587,420	小泉＋白浜	1コイン ノーミスクリア
いけいけ山口君	303,780	RUN	
マグマックス	1,185,900	RUN	
★エグゼドエグゼス	10,000,000	ぼちゃ	1コイン30面
フィールドコンバット	287,800	菊地	
レイダース5	1,202,160	愛してるぜ由喜子	1コイン25面

善光寺キャロットハウス
山梨県甲府市善光寺町1-18-16 ☎0552-32-5904

タイトル	スコア	スコアラー	備考
戦場の狼	202,100	RZV	8面から
トライアウト	359,620	FIQ	MAJORクリア
メトロクロス	626,900	RCE	1コイン
ツインビー	3,204,600	FLICKER	16面
★ディグダグII	1,000,000	ポチャ	
アイスクライマー	1,508,780	BOM	
ピットフォールII	1,645,640	FLICKER	1コイン
エグゼドエグゼス	6,921,100	ポチャ	1コイン
バックランド	1,263,140	FLICKER	5面から
★ドラゴンバスター	9,999,990	FLICKER	1コイン GIVE UP

プレイシティキャロット松本店
長野県松本市中央1丁目3-7セントラルビルB1 ☎0263-35-6744

タイトル	スコア	スコアラー	備考
メトロクロス	506,950	SBN	ノーマル
戦場の狼	595,100	INTERFACE	
ごんべえのアイムソーリー	540,034	HITBIT	
ツインビー	3,505,700	谷口高博	
マーブルマッドネス	116,710	FANCY-MAR	ノーマル
バックランド	1,575,600	FANCY-ACO	
ドラゴンバスター	9,999,990	HITBIT	1コイン
リターンオブザインベーダー	850,400	FANCY-ALI	
ロードランナーII	2,587,080	Pea助	
★ディグダグII	1,000,000	ぼちゃ	ディグダグ5人

プレイシティキャロット静岡店
静岡県静岡市紺屋町8-17 ☎0542-51-4653

タイトル	スコア	スコアラー	備考
メトロクロス	584,650	F. Yokomori	
ドラゴンバスター	6,000,000	好タコKN	
1942	13,682,100	UCX	
バックランド	1,869,460	FANCY-ACO	
イーアルカンフー	999,900	榊原貴之	
ディグダグII	795,700	林	
リターンオブザインベーダー	1,000,000	——	
レイダース5	325,940	林	
エグゼドエグゼス	9,264,000	羽鳥TOMO	
マグマックス	4,343,900	内野雅文	

プレイシティキャロット両替町店
静岡県静岡市両替町2-3-27 ☎0542-55-1037

タイトル	スコア	スコアラー	備考
メトロクロス	763,050	FISH SOFT F.K.S.(F.A.C.)	32面クリア ノーマル
ウイズ	519,690	G. T(F.A.C.)	ノーマル
スペースエース	569,216	F. Yokomori (F.A.C.)	ノーマル
戦場の狼	3,755,100	F.K.S.(F.A.C.) & O好タコ LUM	ノーマル 5万EVERY
★マーブルマッドネス	206,680	FISH SOFT F.K.S.(F.A.C.)	VERY EASY
レイダース5	811,500	45RPM	ノーマル 24面
ツインビー	5,188,800	TAG	ノーマル 24面
アイスクライマー	4,185,350	FISH SOFT F.K.S.(F.A.C.)	ノーマル 54面
パフォーマン	269,470	KITAKO	ノーマル
リターンオブザインベーダー	1,803,000	KIY	ノーマル 26面

プレイシティキャロット・アピア店
静岡県静岡市中吉田310-1 ☎0542-63-8604

タイトル	スコア	スコアラー	備考
メトロクロス	611,800	FISH SOFT FKS(FAC)	
マーブルマッドネス	160,650	FANCY SUB	
ディグダグII	533,400	H, AZ (E15)	
ウイズ	313,830	鳥居くん	
ごんべえのアイムソーリー	280,374	ST	
リターンオブザインベーダー	3,087,400	浅岡克則	
忍者プリンセス	451,100	りせっとこぞう	
レイダース5	881,590	SU	
ジェダイの復讐	766,420	OST	
ツインビー	2,696,450	FANCY SHOKO	

ビデオインパズル
静岡県浜松市佐鳴台5-27-3 ☎0534-48-4999

タイトル	スコア	スコアラー	備考
戦場の狼	93,300	KS	
ツインビー	223,700	MRS	
トライアウト	195,450	LLL	
メトロクロス	240,700	AHO	
ザ高校野球	265,760	B&B	
忍者プリンセス	245,300	AA	
ロードランナーII	2,985,280	AS	
ナイトギャル	134,500	ペー	
1942	1,852,800	F	
イーアルカンフー	797,500	HS	

プレイシティキャロット豊橋店
愛知県豊橋市駅前大通1-12 ☎0532-54-3195

タイトル	スコア	スコアラー	備考
メトロクロス	596,200	SUPER EXTRA！	32面
★ディグダグII	1,000,000	Intrigue SUPER EXTRA！	29面 28面
★ドラゴンバスター	9,999,990	CLA	
戦場の狼	1,218,200	しんくるです	
ごんべえのアイムソーリー	487,212	ドラゴン必勝	
バンゲリングベイ	205,500	ASCII	
忍者プリンセス	1,285,750	松尾	
ツインビー	3,190,150	MAC	
リターンオブザインベーダー	1,147,900	片山正尋	
マーブルマッドネス	66,820	BIG BRAST	

星ヶ丘キャロットハウス
愛知県名古屋市千種区井上町72 ☎052-782-2510

タイトル	スコア	スコアラー	備考
メトロクロス	644,050	CCV & BEE	32面クリア
マーブルマッドネス	154,580	TITTA	6面クリア
パフォーマン	747,390	CCV & BEE	
テディーボーイブルース	1,228,030	らん	
戦場の狼	3,166,800	ELF	永久使用
ディグダグII	653,900	TM. BROS	新バージョン
トライアウト	218,070	CCV	
★ドラゴンバスター	9,999,990	DRA, KILLER CCV＋BEE	
ツインビー	4,398,800	TORII (ドンキー)	
エグゼドエグゼス	7,247,900	MOLE	25面

ドンキーハウス
愛知県半田市天王町1-50-1 ☎0569-22-8484

タイトル	スコア	スコアラー	備考
戦場の狼	526,900	中田裕己	正攻法で20面
ウイズ	528,550	中田裕己	
メトロクロス	457,600	小島邦康	27面
ツインビー	5,111,850	ゴマラーユ(鳥居)	1P 24面
アイスクライマー	5,718,840	フジイチ・藤井	
イーアルカンフー	1,146,500	小島邦康	21面
★ドラゴンバスター	9,999,990	フジイチ・藤井	
ディグダグII	556,700	TM・BROS(EXR)	旧バージョン
ロードランナーII	3,703,530	斉藤博行	1コイン 119面
マグマックス	319,500	サラダーユ(小浜)	

★チャレ・ハイ★

ひとくちメモ

本コーナーの最初に載せている「全国集計　おめでとうYou are Champion！」の内容について，お知らせとお願いがあります。

この表に載せる全国ハイスコアは，一部のゲームをのぞき，備考欄にEXTENDや難易度設定，1コインであるか…など，記入されているものだけを対象とすることにします。

これは，全国集計にリストアップされる皆さんに，より公平な条件を創りだすために編集部が考えた結果，決定したものです。

お店のかたがたには手数をかけることになりますが，ご理解いただき，ぜひご協力ください。　編集部

プレイプラザハスラー
愛知県小牧市弥生町158-5 ☎0568-73-5698

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ツインビー	4,021,300	石黒雅仁	
メトロクロス	409,300	小笠原英樹	
戦場の狼	4,043,700	水野達也	
忍者プリンセス	581,150	宮地孝幸	
ドラゴンバスター	5,000,000	倉持政弘	
ロードランナーII	2,997,660	山仲哲也	
1942	12,416,730	浜口 誠	
アイスクライマー	3,900,320	山仲哲也	
エグゼドエグゼス	4,144,900	水野達也	
バックランド	954,650	久江健二	

プレイシティキャロット第4ビル店
大阪市北区梅田1-5駅前第4ビルB2-25 ☎06-341-8263

タイトル	スコア	スコアラー	備考
メトロクロス	659,800	STAC-MAX！	
戦場の狼	2,086,800	千葉の関根剛宏	
ロードランナーII	6,131,340	GCBの辻＆柿平	1コイン
1942	271,210	STAC-ルンペン板倉♥	1コイン 難
ツインビー	4,291,250	関大前のMID	
ウイズ	319,800	CKY-テクニカル有満	
忍者プリンセス	591,250	高井小嶋	1コイン
リターンオブザインベーダー	1,017,700	SPN	
★少林寺への道	9,999,900	高田知弘	
ペンギンくんウォーズ	152,650	Only Lonely-Midnight Angel	

アポロゲームセンター
大阪府大阪市阿倍野区阿倍野筋1-5-31 ☎06-647-0716

タイトル	スコア	スコアラー	備考
戦場の狼	1,005,500	黒飛 敏	
テディーボーイブルース	975,900	伊藤輝彦	
忍者プリンセス	897,500	渡士幸夫	
★ドラゴンバスター	9,999,990	駒健太郎	
少林寺への道	894,500	北村武司	
ごんべえのアイムソーリー	945,944	植村哲己	
ロードランナーII	4,198,510	黒川敏彦	1コイン
★B-ウイング	9,999,999	YON	
フィールドコンバット	594,500	正木克英	
アイスクライマー	2,498,510	KEE	

フラッシュイントヨタ
愛知県豊田市田中町5-38-6松美ビル内 ☎0565-29-1489

休載

☆また来月がんばってくださいね！

スターロイヤル
大阪市北区梅田駅前第1ビル1F ☎06-341-1128

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ごんべえのアイムソーリー	200,129	ミスターハングリー	
戦場の狼	502,160	ウタマロウ	
テディーボーイブルース	803,400	真由美命	
リターンオブザインベーダー	623,900	ますみブス	
マーブルマッドネス	39,470	風呂嫌い沖	
ロードランナーII	632,900	プリン晃一	
スイートギャル	——	——	
スプレンダーブラスト	343,060	ミスターハングリー	
マグマックス	311,300	かこくん	
空手道	67,400	まつお	

プレイシティキャロットガムガム
大阪府吹田市岸部南1-249 ☎06-383-0864

タイトル	スコア	スコアラー	備考
戦場の狼	1,025,900	STAC-EQU大島！	
ザ高校野球	401,000	STAC-ジャギ！	
マーブルマッドネス	170,420	BOMB-NSB	イージー
ツインビー	4,460,750	STAC-EQU大島！	
メトロクロス	722,600	BOMB-NSB	
1942	852,010	STAC-H. YOKOYAMA！	
ブギーマナー	369,710	BOMB-NSB	
グラディウス	221,900	STAC-BE-POS！	
★ドラゴンバスター	9,999,990	STAC-うる星BAB！	1コイン
ディグダグII（新）	660,000	STAC★DRU！	28面

Y.Pエンゼル
岐阜県多治見市本町2-18-10 ☎0572-22-1493

タイトル	スコア	スコアラー	備考
戦場の狼	1,515,500	JOE	
メトロクロス	648,150	CCV	全面クリア
テディーボーイブルース	2,862,060	SP	
忍者プリンセス	1,366,250	♡♡♡	
ドラゴンバスター	1,889,090	MOLE	
ザ高校野球	315,680	MIYUKI	
ごんべえのアイムソーリー	855,474	SP	
エグゼドエグゼス	5,213,900	K.I	
イーアルカンフー	2,135,300	MOLE	
ロードファイター	2,070,350	MOLE	

プレイシティキャロット道頓堀店
大阪市南区道頓堀1-5-9 ☎06-212-2530

タイトル	スコア	スコアラー	備考
マーブルマッドネス	119,190	CKYテクニカル有満	
ツインビー	7,190,200	牛GIGI	
戦場の狼	593,300	STAC-EQU大島	
メトロクロス	656,050	MBM	32面クリア
ウイズ	165,930	北尾	
トライアウト	469,500	Mr. X	
ロードランナーII	4,019,810	STAC生駒のCPU＆生駒のSUBCPU	
★ドラゴンバスター	10,000,000	STAC生駒のCPU	
バックランド	1,314,940	STAC生駒のCPU	
グロブダー	3,514,950	CKY落ちこぼれ花岡 TKG, CKY徳山	※

プレイシティキャロット関大前店
大阪府吹田市千里山東1-7-20 ☎06-380-8087

タイトル	スコア	スコアラー	備考
戦場の狼	1,169,500	STAC-EQU大島	33面
ツインビー	7,240,900	松山	面数未確認
ロードランナーII	2,779,040	STAC-BE FREE！	84面
マーブルマッドネス	119,310	STAC-END	6面クリア イージー
メトロクロス	640,150	MBM	32面クリア
ザ高校野球	398,180	STAC-BE POS！	9回ゲームセット
レイダース5	1,098,090	STAC-BE FREE！	面数未確認
トライアウト	358,350	STAC-BE POS！	メジャーリーグ クリア
リターンオブザインベーダー	1,252,000	STAC-BE FREE！	16面
パフォーマン	3,200,580	STAC-BE FREE！	99面以上

ビデオインスポーツタッチダウン
三重県津市栗真町屋町字東之内1614-4 ☎0592-31-0027

タイトル	スコア	スコアラー	備考
イーアルカンフー	2,774,700	おだけいこ	
ウイズ	101,410	しげこ	
ツインビー	1,262,300	かねまつ	
ゼビウス	1,314,490	S. IWAI	
1942	11,842,040	紀太秀人	
ミステリアスストーンズ	512,300	スペシャル マンボウ	
戦場の狼	55,400	角	
タイムパイロット'84	21,400	ひろっさん	
イーアルカンフー	438,300	ウーロン	
ミスタードウ	527,750	しんじ	

なんばCITYビッグキャロット
大阪市南区難波5丁目1番60号なんばCITY内 ☎06-644-2810

タイトル	スコア	スコアラー	備考
戦場の狼	178,700	山川信二	
マーブルマッドネス	111,080	CKYテクニカル武村	6面クリア
ツインビー	2,848,550	SPN	
1942	313,510	ニューサファイヤー	
ザ高校野球	119,040	ウェルシュ・コーギ	
トライアウト	326,050	平尾 修	
ウイズ	339,110	CKYテクニカル有満	
ごんべえのアイムソーリー	97,702	杉本泰治	
メトロクロス	592,150	STAC BE-POS！	32面クリア
★忍者プリンセス	1,969,850	竹村健一	

ゲームプラザUFO
大阪府茨木市駅前1-4-14 ☎0726-26-9661

休載

☆また来月がんばってくださいね！

ゲームセンターニュースター
三重県津市江戸橋1-30-7 ☎0592-32-0233

タイトル	スコア	スコアラー	備考
戦場の狼	140,700	MSX	難
メトロクロス	209,100	LLL	Cランク
ツインビー	2,795,350	KN	
少林寺への道	219,700	鈴村光司	
ロードランナーII	2,342,340	KN	
バックランド	607,310	佐藤浩司	
ドラゴンバスター	815,830	TK	
マグマックス	152,200	としおくん	難
B-ウイング	9,999,999	AKI	
スーパードンキホーテ	854,500	山下直樹	

ゲームセンターニュー光
大阪市南区心斎橋筋2-23 ☎06-213-1262

タイトル	スコア	スコアラー	備考
戦場の狼	214,600	山本芳明	
ごんべえのアイムソーリー	101,875	迫 敏和	
トライアウト	582,000	柳田 清	
タンクバスターズ	404,800	野崎賢司	
少林寺への道	2,029,400	中野広彦	
ウイズ	63,200	岡田和夫	
テディーボーイブルース	83,550	沢井芳光	
リターンオブザインベーダー	946,200	津田和夫	
リバレーション	92,000	高桑 浩	
フィールドコンバット	64,200	小倉正則	

ビデオゲームレーダー店
大阪府東大阪市吉松2丁目1-1 ☎06-729-0726

タイトル	スコア	スコアラー	備考
戦場の狼	192,700	TKG, CKY 徳山	
メトロクロス	419,200	TKG, CKY 武村	
トライアウト	349,290	TKG, CKY 佐野	
1942	10,165,120	TKG, CKY 佐野	継続
忍者プリンセス	538,950	藤島	
イーアルカンフー	768,300	TKG, CKY 三神・小野	小学生の部
スパルタンX	215,480	TKG, CKY 小野・三神	小学生の部
ピットフォールII	1,462,280	TKG, CKY 徳山	
ポールポジション	64,360	TKG, CKY 佐野	
ゼビウス	1,184,480	TKG, CKY 井本	

アミューズメントファンシティローレンI
和歌山県和歌山市元寺町1-83 ☎0734-28-0003

タイトル	スコア	スコアラー	備考
グラディウス	125,500	笹尾	
いけいけ山口君	89,710	原田	
メトロクロス	238,400	Mr. SCOP	
戦場の狼	229,700	キッコーマン	
1942	11,931,850	田端潤也	
リターンオブザインベーダー	1,547,500	Mr. SCOP	
マーブルマッドネス	132,940	青木真樹	
ロードランナーII	3,128,960	野崎英之	
ごんべえのアイムソーリー	313,133	芝	
少林寺への道	5,075,400	幌井知幸	

プレイシティキャロットなんば店
大阪市南区難波3丁目6-17 ☎06-633-8030

タイトル	スコア	スコアラー	備考
メトロクロス	648,650	STAC-EQU CPU	
戦場の狼	1,242,400	STAC-EQU大島	
トライアウト	36,500	CRESTA	
ロードランナーII	3,770,180	CRESTA	
少林寺への道	1,655,700	XED	
ウイズ	298,150	CKYテクニカル有満	
グラディウス	329,000	たけのアホ	
バックランド	1,453,000	STAC生駒のCPU＆永野	
ディグダグII	951,500	Tatsuo. S	
忍者プリンセス	2,077,300	APE	

ゲームスポットイーストサイド
大阪府堺市北瓦町2-1-28ヤングタウン ☎0722-29-9366

タイトル	スコア	スコアラー	備考
テディーボーイブルース	1,088,240	S··	
戦場の狼	278,900	松田正志	
ごんべえのアイムソーリー	558,989	米山正一	
ザ高校野球	329,290	大西 徹	
少林寺への道	899,000	林 敏幸	
チャンピオンプロレス	112,600	冨永浩典 Jr.	
忍者プリンセス	329,200	北野健一	
ピットフォールII	1,498,230	中島光雄	
グラディウス	212,800	登田ゆうぞう	
レパルス	742,320	SSS	1コイン

ビッグキャロット京都店
京都市上京区河原町今出川下ル梶井町447-14 ☎075-211-4429

タイトル	スコア	スコアラー	備考
戦場の狼	1,035,500	LARG & QS	45面
ごんべえのアイムソーリー	467,991	ぽりえステル	10面
マーブルマッドネス	153,080	CP/MⓇ	イージー(ノーミス)
★ウイズ	591,480	MAKI	
★ツインビー	9,545,950	井上智春	49面
メトロクロス	684,700	すすきのはじめ	全面クリア
ディグダグII	541,700	TEN	29面 新バージョン
★少林寺への道	9,999,900	高島繁樹	難(レベル3)
エグゼドエグゼス	6,968,500	藤原のゼビウスII	1P
キャンバスクロッキー	3,338,880	CKYテクニカル のぞみ	

プレイシティキャロット福山店
広島県福山市船町1-22 ☎0849-24-2218

タイトル	スコア	スコアラー	備考
戦場の狼	721,700	HIROchan	
ツインビー	3,114,900	村井	
メトロクロス	252,550	Aクイック	
忍者プリンセス	490,850	越智	
ドラゴンバスター	2,224,500	TOYOTA SOARER	
★ディグダグII	1,000,000	中森明菜ちゃん	26面
★ディグダグII(NEW)	1,000,000	中森明菜ちゃん	
マグマックス	628,100	B. TEMPLE	
アイスクライマー	2,371,590	KNG	
レイダース5	436,890	KOJI	

ジョイパック西新
福岡県福岡市早良区高取1-1-20 ☎092-844-3520

タイトル	スコア	スコアラー	備考
戦場の狼	166,200	AKUTA	
ツインビー	623,100	がま	
TX-1	275,920	"HOT"	
ウイズ	234,490	宮内久美	
1942	14,968,060	仲原善信	
ロードランナーII	4,153,930	BABA	
イーアルカンフー	9,724,800	GIL	
忍者ハヤテ	9,999,900	吉田・福山	
ドラゴンバスター	3,410,830	福山	
★エグゼドエグゼス	10,000,000	めぞん一刻	

ドリームイン河原町
京都市中京区河原町通蛸薬師上ル奈良屋町301の1 ☎075-255-0597

休載

☆また来月がんばってくださいね!

カントリーボーイ
広島市安佐南区長楽寺1-1-37 ☎082-872-1605

タイトル	スコア	スコアラー	備考
戦場の狼	361,300	熊谷	
メトロクロス	161,750	中塚	
トライアウト	215,260	幸本	
忍者くん	717,400	幸本	
スパルタンX	458,610	川野	
スターフォース	—	—	
ドラゴンバスター	—	—	
バックランド	—	—	
テディーボーイブルース	695,840	木谷	
忍者プリンセス	—	—	

プレイシティキャロット久留米店
福岡県久留米市六つ門町2-34 三信ビル2F ☎0942-35-4212

タイトル	スコア	スコアラー	備考
メトロクロス	309,200	石田恒一	
ドラゴンバスター	787,460	東城英寿	
ディグダグII	317,600	東城英寿	
バックランド	850,330	東城英寿	
マグマックス	235,100	東城英寿	
イーアルカンフー	452,300	とがみ PiO	
ロードランナーII	3,667,050	東城英寿	
リバレーション	999,930	とがみ PiO!	
アイスクライマー	6,186,810	東城英寿	
ハル21	1,085,060	とがみ PiO!	

ビデオインマツヤ丸太町店
京都府京都市中京区烏丸丸太町西入る北側 ☎075-211-8069

タイトル	スコア	スコアラー	備考
戦場の狼	1,821,300	LARG QS	
1942	11,951,750	LARG QS	
グラディウス	251,600	それちゃん	
リターンオブザインベーダー	4,297,400	CUE	56面 2時間
ピットフォールII	1,618,580	それちゃん	1コイン
★少林寺への道	9,999,900	LARG QS堀江&宮本	322面 8時間
マグマックス	768,300	YEY	
★ドラゴンバスター	9,999,990	TM	1コイン 8時間
エグゼドエグゼス	5,380,700	LARG QS	
エクイテス	9,999,990	宮本伸一	

ビッグキャロット高松店
香川県高松市片原町2-4 ☎0878-22-4555

タイトル	スコア	スコアラー	備考
メトロクロス	266,150	山内(一)	ノーマル
少林寺への道	2,433,900	井原信広	ノーマル
ツインビー	2,143,400	山内(一)	ノーマル
フィールドコンバット	409,800	TW	ノーマル
リターンオブザインベーダー	955,200	ITR OF AMP	ノーマル
ピットフォールII	261,920	坪井(GEN)	ノーマル
ドラゴンバスター	2,204,460	GATU モンスター	ノーマル
戦場の狼	266,900	KOBA	ノーマル
イーアルカンフー	4,574,700	坪井(GEN)	ノーマル
B-ウイング	9,999,999	CHOANS	ノーマル

プレイシティキャロット佐世保店
長崎県佐世保市下京町8-2 ☎0956-24-0786

タイトル	スコア	スコアラー	備考
メトロクロス	396,800	吉川武	
メトロクロス	374,900	山口健	
スターウォーズ	26,899,514	山口健	+α
ツインビー	2,860,950	江頭秀孝	
ウイズ	130,000	江頭秀孝	
戦場の狼	177,900	江頭秀孝	
エグゼドエグゼス	4,205,140	山口健	1コイン
ドラゴンバスター	3,228,760	樋口鉄也	1コイン
ピットフォールII	1,564,800	山口錦次郎	
スーパーパンチアウト	999,990	山口健	35人

ビデオインJOY
兵庫県神戸市長田区若松町5-3-13 ☎078-631-6504

タイトル	スコア	スコアラー	備考
戦場の狼	1,295,000	本田君広	
メトロクロス	527,150	本田君広	
ツインビー	4,506,400	本田君広	
★少林寺への道	9,999,900	大黒太郎	
★ドラゴンバスター	9,999,990	MAPPY	
クラウンズゴルフインハワイ	ハーフ33打	YA	
マグマックス	384,000	佐藤	
バックランド	933,000	富田	
グロブダー	5,523,090 175,400	大黒太郎 MK.J	99面のみ 1〜54面
アイスクライマー	1,810,700	向井	

プレイシティキャロット常磐店
香川県高松市常磐町1-5-9 ☎0878-34-3686

タイトル	スコア	スコアラー	備考
戦場の狼	858,200	ひさし	
ツインビー	3,093,000	SI	
1942	1,863,720	山内(一)	
エグゼドエグゼス	2,266,800	中村	
メトロクロス	401,900	山内始	
アイスクライマー	1,049,920	しげ	
バックランド	1,273,060	リブルのプロ渡辺	
ドラゴンバスター	2,360,000	UCC	1コイン
マーブルマッドネス	28,480	UFO	

プレイシティキャロットパーツボックス
熊本県熊本市手取本町4-1 大劇会館内 ☎096-326-0725

タイトル	スコア	スコアラー	備考
メトロクロス	556,800	PZN (SIR)	
ドルアーガの塔	1,242,180	NOO	1コイン
戦場の狼	232,900	KVC佐々木	
マーブルマッドネス	134,690	ASCII	
ドラゴンバスター	2,300,000	SUPER NOM	時間切れ中止
ディグダグII	904,800	SUPER NOM	32面
グロブダー	127,950	NOO	35面
エグゼドエグゼス	6,368,400	SUPER NQM	
ハル21	869,010	久留米の匿名謙治	
レイダース5	214,430	ASCII	

マイコンゲームI.B & ZONE
兵庫県尼崎市東園田町5丁目46-10 ☎06-494-2373

タイトル	スコア	スコアラー	備考
グラディウス	102,900	MK	
戦場の狼	245,700	マーギ	
スパルタンX	361,180	西岡	
バックランド	1,071,900	タカダ	
ロードファイター	758,990	カオル	
ドラゴンバスター	5,000,010	KTD	
マーブルマッドネス	61,950	RUN	
忍者プリンセス	509,050	?の男	
ロードランナーII	2,255,790	タカダ	
タンクバスターズ	82,680	RUN	

ジョイランド松山
愛媛県松山市大街道1-6-4 ☎0899-33-6806

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ウイズ	157,130	関谷一彰	小学4年
忍者プリンセス	427,900	KID, M-Y	
戦場の狼	122,700	ACU-JAN	
メトロクロス	158,750	関谷一彰	小学4年
ツインビー	3,762,000	河上薫	
ロードランナーII	4,904,490	ペットン河本	1コイン 144面
ドラゴンバスター	4,421,870	鹿島みゆき	1コイン ?面
ザ高校野球	180,000	三並茂	
マグマックス	715,700	思いもよらぬ江川の耳攻撃	
トライアウト	172,500	大方若歌郎	

分大キャロットハウス
大分県大分市旦ノ原ササコエ ☎0975-69-9851

タイトル	スコア	スコアラー	備考
マーブルマッドネス	60,020	IDE	
メトロクロス	181,600	NMC	
戦場の狼	705,300	ラッキー藤原とザ・坊ちゃんズ	
ウイズ	305,480	CARROT	
ツインビー	2,505,400	沓掛洋三	
少林寺への道	1,401,000	ラッキー藤原とザ・坊ちゃんズ	
忍者プリンセス	655,700	ZEN	
1942	464,000	RYO	

ゲームセンター・シグマ
兵庫県三木市志染町広野5-293番地 石田ビル1F ☎07948-4-0476

タイトル	スコア	スコアラー	備考
戦場の狼	12,987,500	高田克哉	
★1942	13,956,500	高田克哉	
メインエベント	154,400	AAA	
ギャプラス	9,227,900	森英明	
ロードランナーII	1,561,950	FK	
新入社員とおるくん	1,209,800	IT	
ジャイロダイン	872,500	Fukuda	
スーパーバスケットボール	2,552,400	谷田	
ソンソン	1,511,800	JJ	
ポールポジション	15,010	岡田	

プレイシティキャロット黒崎店
福岡県北九州市八幡西区黒崎2丁目1-1富士屋ビルB1F ☎093-641-2304

タイトル	スコア	スコアラー	備考
メトロクロス	707,550	GMCえるす	1コイン SIR
戦場の狼	4,350,600	DURAN	
マーブルマッドネス	63,180	GMC GIL	
★ドラゴンバスター	9,999,990	GMC MIMI GMC MATSUO	1コイン
忍者プリンセス	1,382,750	KK	1コイン
ごんべえのアイムソーリー	577,949	DURAN	
ツインビー	2,828,300	GMC MK	
★ディグダグII	1,000,000	GMC SHI	27面
パフォーマン	9,999,990	GMC DSA	500面
★イーアルカンフー	9,999,900	GMC DSA GMC AVG-DURAN	

神宮前キャロットハウス
宮崎県宮崎市神宮2-1-30 神宮前プラザビル ☎0985-29-3967

タイトル	スコア	スコアラー	備考
メトロクロス	506,350	ST	28面
ツインビー	4,058,300	NYAMCO	
マーブルマッドネス	121,640	KT	6面クリア
★エグゼドエグゼス	10,000,000	NYAMCO	31面
マグマックス	494,700	NYAMCO	
ウイズ	347,810	山口誠	
戦場の狼	493,000	中野	
トライアウト	314,630	山口誠	MAJOR クリア
少林寺への道	854,500	ZIG	
ロードランナーII	2,377,900	NAO	72面



もんだい

今回はＰＣ－8001/mkII/ＳＲ(Ｎ－ＢＡＳＩＣ)用の簡単なゲームを作ってみました。その名も「ＳＰＡＣＥ　ＦＩＧＨＴ　ＧＡＭＥ」!

このプログラム・リストの空白（①~③）の部分を埋めてください。そして，プログラムが正常に動くようにすること。

(注意) ＰＣ－8001はカラーを使うと水平のキャラクタ数が39となります(40×25のとき)。

ゲームのせつめい

攻撃してくる敵をよけつつ，ツイン砲で敵をやっつけてください。操作方法は，テン・キーの[1][3]で左右に動き，スペース・キーで弾を発射します。

得点は，敵を１匹やっつけると10点です。１回でも敵にぶつかるとゲーム・オーバーです。なお，敵の動きはパターンがあり，上下，左右はワープします。

《第１表》変数表

X, Y：自機のX, Y座標	N：敵移動データ数
MX, MY：弾のX, Y座標	VX, VY：敵のX, Y移動量
TX, TY：敵のX, Y座標	PN：敵移動カウンタ
SC：スコア	F：弾のフラグ

ヒント

① 自機の絵を描いてみて　② 弾に関係しています
③ 350行を参考にしてください
他機種使用の人でもわかるようにしてます。

応募のきまり

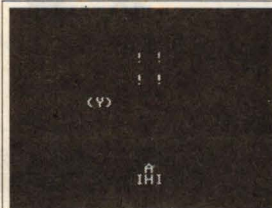
官製ハガキに下の応募券を貼り，クイズの答（①~③）と住所，氏名，年齢，職業(学校名)，および，今月号の特選プログラム・コーナーでおもしろかったゲーム名，持っている機種名を明記の上，お送りください。

●**あて先**：編集部 つぐ美のWHITE ROOM８月号係

●**しめ切**：７月末日

正解者の中から抽選で20名様に「ベーマガ４周年記念」特製ハガキ(写真下)をプレゼントします。





《写真》実行画面

《リスト》SPACE FIGHT GAMEのリスト

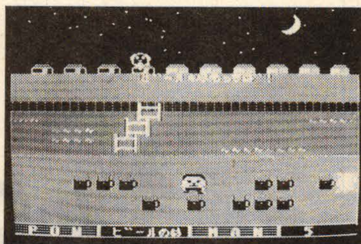
```
10 N=40:'**** W.R. BM 85,8 for PC ****
20 CONSOLE 0,25,0,1:DIM VX(N),VY(N)
30 FOR I=0 TO N:READ VX(I),VY(I):NEXT
40 WIDTH 40,25:PRINT CHR$(12):SC=0
50 LOCATE 8,5:PRINT"Space Fight Game"
60 LOCATE 10,15:PRINT"Hit any Key !"
70 IF INKEY$="" THEN 70
80 PRINT CHR$(12):X=19:F=0
90 TX=INT(RND(1)*38)+1:TY=0
100 PN=INT(RND(1)*(N+1))
110 IN=256+NOT INP(0)
120 X=X+(IN=8)*(X<34)-(IN=2)*(X>0)
130 COLOR 4:LOCATE   ①   :PRINT" A ";
140 LOCATE X,21:PRINT" IHI ";
150        ②
160 IN=256+NOT INP(9)
170 IF IN THENF=1:MX=X+1:MY=20:GOTO340
180 LOCATE TX,TY:PRINT"   ";
190 TX=TX+VX(PN):TY=TY+VY(PN)
200 TX=TX+((TX>36)-(TX<0))*37
210 TY=TY+((TY>23)-(TY<0))*24
220 COLOR 6:LOCATE TX,TY:PRINT"(Y)";
230 PN=PN+1:IF PN>N THEN PN=0
240 IF TY<>21 OR        ③        THEN110
250 COLOR 2:LOCATE X+2,20:PRINT"*";
260 LOCATE X+1,21:PRINT"***";
270 FOR I=0 TO 20:BEEP 1
280 FOR J=0 TO 10:NEXT:BEEP 0:NEXT
290 LOCATE 10,10:PRINT"GAME OVER !"
300 LOCATE 10,15:PRINT"SCORE ";SC
310 FOR I=0 TO 1000:NEXT:GOTO 40
320 LOCATE MX,MY:PRINT"   ";
330 MY=MY-2:IF MY<0 THEN F=0:GOTO 180
340 COLOR 5:LOCATE MX,MY:PRINT"! !";
350 IF MY<>TY OR ABS(MX-TX)>2 THEN 180
360 COLOR 2:LOCATE TX,TY:PRINT"***";
370 FOR I=0 TO 10:BEEP 1:BEEP 0:NEXT
380 LOCATE TX,TY:PRINT"   ";
390 SC=SC+10:GOTO 90
400 DATA 0,2,0,1,0,1,-1,1,-2,1,2,0,2,0
410 DATA 2,0,0,1,-1,1,0,1,1,1,2,0,1,-1
420 DATA -2,-1,-2,0,-2,0,-1,1,-1,1,0,2
430 DATA 1,1,1,1,1,1,1,2,-1,1,-2,1
440 DATA -2,1,1,-1,1,-1,1,-1,1,1,2,1,2
450 DATA 1,2,0,0,0,0,-2,0,-2,0,-2,1
460 DATA -1,1,-1,1,0,2
```

●**発表は本誌９月号(８月10日発売)です**

応募券
ベーマガW.R.
8月号

PROGRAMMER OF THE MONTH

影：朝食！　いや夕食！　ちがうなあ。
編：突然，わけのわからないことを言いだして，いったいどうしたんですか？
Dr.D：影くんもそろそろお腹のすくころだもんな。ラーメン・ライスでも食べる？
影：Dr.冗談はよしてくださいよ。私はまじめに考えているんですから…。
編：たまには，いい食事でもすれば…。
影：それだ～！　私が言いたかったことは，今回の採用プログラムはいつもより，移植版が目についたということなんだな。
編：なんだ，人さわがせな。えっ？　それは大変なことですよ。アイデアがつきてきたということを意味してるんですかね。
Dr.D：うむ，ワシも気になったんだが，みんな，ベーマガはアイデア優先ということを意識しすぎて，よけいアイデアが浮かばなくなってしまってるのかな？　テクニック的には最近レベルが上がってるんだから，それにアイデアさえ伴なえば，おもしろいゲームができるんだがな。
影：ゲーム中心に考えるからいけないんじゃないですか？　毎日生活していくなかで，アイデアなんてものはたくさんでてくると思うんですね。
Dr.D：そこなんだ。今回のたかしさんのゲームなんか，そういう点で身のまわりのことをそのままゲームにしたって感じで，アマチュアらしい，すばらしいできだったぞ。今回の優秀作は，MSX用の「いま，かえる！」に決定だ。
影：これ，ほんと笑っちゃいましたね。
編：というわけで，身近なことをゲームにするだけで，りっぱなオリジナル・アイデアになるんだということでした。



《写真》いま，かえる！の実行画面

明日のSTAR PROGRAMMER紹介

今月はいまいちでした。次号ガンバッテネ!!

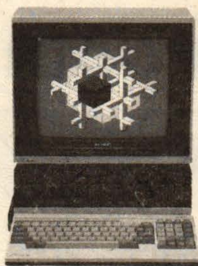
DRAGON'S LAND	石川県七尾市	宮島恒次君
TENNIS	富山県氷見市	鎌仲浩之君
THUNDER ZONE	広島市	中山道弘君
TAKE the STONE	千葉県印旛郡	崎山高博君
MAZE IN MAZE	兵庫県西脇市	D-POINT君
TOKEI－77	栃木県塩谷郡	飯山英男君
KEY LAND	神奈川県愛甲郡	緒方和文君
THE レーサー	静岡県焼津市	市野敬則君
PC－リバーパトロール	神奈川県横浜市	岡本岳樹君
FLYING SAZAX	長崎県北松浦郡	立石勇児君
大林寺	高知県室戸市	見津田寿君
3D－WALL RACE	東京都葛飾区	金井英之君
AMOVERII	群馬県伊勢崎市	栗原　昭君
タイイクサイ　タカトビ	埼玉県加須市	中島哲也君
アトム	熊本市	赤岩英明君
JUMPING マリオ	埼玉県所沢市	斉藤光雄君
CLIMB UP！	東京都三鷹市	松本賢一君
JET & JET	新潟市	森内俊爾君
SEA－COMBAT	神奈川県藤沢市	山本純司君
成績表	東京都練馬区	SPACE君

投稿ありがとうコーナー

☆60年5月中にプログラムを送ってくれた人たちです☆

高田勝成／岡村克宜／高橋雄二／森内俊爾／藤井敏春／前北忠男／岡田敏彦／神尾宏光／福本尚輝／桜井　智／青山正人／金森　崇／白沢桂一／JEKER／内田　誠／村山祐介／関口正幸／中村高志／山田　剛／村本寿明／山下利実／山本純司／傳　直樹／木村清治／小山智之／清水晴彦／馬庭貿二／鶴殿　篤／雨宮誉幸／一野瀬昌則／木村秀之／岩瀬弘憲／外川太郎／関戸聖次／高浜芳則／高本謙一郎／荒澤幸治／中山道弘／清水康之／松本憲彦／渡辺昌識／加藤芳郎／白坂幸二／臼井義夫／立石勇児／横関良太郎／米山幸貴／古屋武俊／佐藤浩三／松下勇一／吉原秀幸／沢田貴之／照沼智之／佐藤秀和／Mr.スランプ／新保康夫／monchakun／滝本健二／中井康介／渡辺剛史／横山純也／上島英樹／矢野要介／住吉高校マイコン部／小林賢一／伊能富士夫／小暮今日子／高木和弘／布施光浩／家坂俊一／クロベー／林　敏久／柏山英輝／村村博喜／若林秀和／竹田茂樹／加藤康之／中野晃一／坂上太一／岩瀬道夫／田中伸和／勝間　稔／蔵本　勉／岩津整一郎／五島英輔／杉浦　聡／川原英哉／薄井和憲／大橋俊昭／市川宜敬／大浦孝継／大塚清隆／師岡将義／中井　望／深沢俊文／和泉高科学部天文班／石川　誠／ウォーズマン／大塚清隆／篠宮　誠／井上将人／鮫嶋武博／水野敦之／弘田雅之／川端豊彦／古川雅士／猫田ニャン／宮本英明／佐々木剛／片桐英樹／窪田敦之／キャサリン／辻本祐樹／美馬政宏／宇野正英／原　雅明／大塚哲治／山田正志／和田憲一／及川勝永／斉藤道法／斉藤智典／田中秀明／HIT BIT／豆崎新治／YAMI／高峰勇一／江藤真二郎／MARIん／小川　昇／伊賀敏治／宮脇重卓&辰己信吾／酒井利明／浦田耕二／青砥浩史／行貝　洋／沢崎正光／春花英世／野村　剛／平光利浩／TAMAちゃん／山之内毅／佐藤恵一／金井英之／中川浩二／磯野　猛／伊藤　修／赤畠皇太／藤川賢治／平社　仁／小磯博司／矢沢浩一／赤岩英明／松本賢一／新野恵貴／倉田主税／小門孝彰／ヨハネヴィルヘルム／安東明浩／水谷嘉宏／木原慎二／丸山　岳／小島利文／上田憲一／高嶋士郎／船津宏之／山本秀樹／今澤卓也／大津広敬／川本辰史／石津誠司／森脇康介／勝山秀一／中村貢三／伊藤栄男／田中宏樹／鈴木　剛／柳田宣広／品田和也／ノッキー／佐藤哲也／田辺敏明／曽根道人／永守　渉／冨塚太志

※全員紹介しきれなくてゴメンなさい！
他にもたくさんの方々からの応募がありました。どうもありがとう！



解体新書シリーズ第8弾
OAパソコン／月刊マイコン別冊

BUSILESS

X1turboをビジネスに！

X1turboの能力をフルに引き出すリレーショナルデータベース

新発売



A4判変型
定価1,800円　頁数＝160頁

ビジレス解体新書
X1turbo版

SECT1 X1turboの魅力──究極の8ビットマシンを解剖
SECT2 Busiless解体新書──コンセプトと概要
SECT3 Let's Start Busiless
──Busilessを初めて手にする人に
SECT4 Busilessアプリケーション
●カロリー計算●家計簿●月謝／成績管理●営業成績管理●見積書作成●住所録●在庫管理●手形管理●日数計算●DM発行サブルーチン●売上管理●仕入管理
SECT5 Busiless101％活用──総合販売管理に挑戦
SECT6 楽しくBusiless
●カラオケ整理箱●レコード博士●アマチュア無線
●お父さんのスケジュール●伝言板●買い物メモ
●今日の献立●ワープロでお勉強
SECT7 特別付録　シャープシステム／ユーザー辞書
SECT8 Busiless＋システムユーザー辞書の威力
SECT9 Busilessユーザー紹介……営業マン編／家族編

電波新聞社
OAパソコン／OA情報編集部
〒141 東京都品川区東五反田1-11-15
TEL.03(445)6111

全国  マイコンソフト取扱店一覧

北海道

★電波新聞社・札幌支局：札幌市中央区大通西17－2 ☎011-641-5591
★九十九電機札幌店：札幌市中央区南2条西3丁目 札信ビル ☎011-241-2299
★ＹＥＳそうご電器：札幌市中央区南2条西3丁目 ☎011-214-2811
★そうご電器旭川店：旭川市4条7丁目 ☎0166-26-2251
★そうご電器苫小牧店：苫小牧市王子町3丁目1－14 ☎0144-35-2151
★そうご電器サンピアザ店：札幌市白石区厚別町下野幌493－20 ☎011-892-6081
★そうご電器ニューチカ店：札幌市中央区大通西3丁目 北洋ビル ☎011-214-2851
★パソコンランド帯広：帯広市西2条南1丁目19 ☎0155-24-4648
★金市館パソコンランド：札幌市中央区南2条西2丁目 ☎011-221-8221
★メディア旭川：旭川市2条通21丁目右10号 ☎0166-33-3300
★ＯＡ ＳＨＯＰ ＰＡＬ：釧路市星ヶ浦大通1丁目7－1 ☎0154-52-0011
★バイトイン：帯広市西17条南3丁目4 キッスルハイツ ☎0155-35-6781
★つうけんテレコンショップ釧路：釧路市黒金町13丁目1 コスモビル ☎0154-25-1161
★つうけんテレコンショップ北見：北見市北2条東1丁目 大槻ビル ☎0157-61-2611
★メディア札幌：札幌市中央区南2条西3丁目 丸井今井 ☎011-281-1151
★つうけんテレコンショップ帯広：帯広市西2条南9丁目サニーデパート3F ☎0155-23-1161
★ICカプセル：北見市2条西2丁目 サンプラザ ☎0157-23-8444
★名寄ラジオ商会：名寄市大通南6丁目 ☎01654-2-2385
★函館西武：函館市梁川町9-3 ☎0138-55-5511

青森県

★電巧堂チェーン・八戸本店：八戸市長横町17－1 ☎0178-44-4111
★電巧堂チェーンしんまちプラザ：青森市新町2－6－26 ☎0177-23-2356
★電巧堂チェーンサンプラザ：青森市石江字三好143－1 ☎0177-82-7521
★電巧堂チェーンむつ店：むつ市柳町1－2－14 ☎01752-2-4121
★電巧堂チェーン弘前代官町店：弘前市代官町3－1 ☎0172-34-2606
★電巧堂チェーン弘前バイパス店：弘前市城東北4丁目5－5 ☎0172-27-2251
★電巧堂チェーン堅田バイパス店：弘前市堅田字宮川438－1 ☎0172-34-6230
★電巧堂チェーン五所川原店：五所川原市旭町29－1 ☎0173-35-3129
★ビデオ&パソコンショップモリヤ：むつ市新町11－10 ☎0175-22-7242
★マイコンショップトム：八戸市三日町26 ☎0178-45-5570

岩手県

★電巧堂チェーン・盛岡本店：盛岡市中央通2－11－1 ☎0196-54-2772
★ホビーショップメカーノ：花巻市若葉町1－10－12 ☎0198-22-4183
★テクノハウス・エイトピア：盛岡市館向町3－7 ☎0196-23-4470
★電巧堂チェーン一ノ関店：一ノ関市山目字大槻62 ☎0191-25-2440

秋田県

★緑屋そうご電器：秋田市中通2－7－6 ☎0188-32-1951
★電巧堂チェーン秋田ひろこうじ店：秋田市中通2－4－23 ☎0188-34-3151
★電巧堂チェーン新国道泉店：秋田市保戸野新川向16－2 ☎0188-64-3061
★電子センター秋田：秋田市川尻町字川口境18－3 ☎0188-32-7815
★電巧堂チェーン秋北中央店：大館市御成町2－6－1 ☎0186-49-7161
★電巧堂チェーン大曲サンロード店：大曲市通町3－3 ☎01876-3-5711
★電巧堂チェーン横手バイパス店：横手市安田字越廻39 ☎01823-3-2221
★電巧堂チェーン本荘店：本荘市出戸町字岩淵下46 ☎01842-4-5211

宮城県

★電波新聞社・仙台支局：仙台市一番町1－1－31 ☎0222-27-7211
★電巧堂DAC仙台東口店：仙台市東七番町125－24 ☎0222-91-4744
★電巧堂チェーン・仙台本店：仙台市中央2－2－21 ☎0222-47-1141
★庄子デンキ：仙台市長町2－1－39 ☎0222-47-1141
★庄子デンキ・コンピュータ中央：仙台市一番町3－6－5 ☎0222-24-5591
★庄子デンキ・石巻本店：石巻市中央2－12－7 ☎0225-93-1011
★ムーンベース：仙台市通町2－15－8 ☎0222-71-9700

山形県

★電巧堂チェーン山形七日町本店：山形市七日町2－1－6 ☎0236-23-1055
★コンピュータショップ：天童市老野森2－9－4 ☎02365-4-1530
★羽前パーツ：鶴岡市馬場町5－41（荘内病院前） ☎0235-22-1980
★エルタウン庄子デンキ山形本店：山形市七日町2－7－43 ☎0236-42-1222
★新庄ＣＱセンター：新庄市小田島町5－53 ☎02332-3-1586
★ソフトセンター・ハラトク：米沢市中央1－8－23 ☎0238-23-6228

福島県

★オリエンタルパソコンショップ：福島市栄町10－11 コルニエッタヤ ☎0245-21-2101
★エルタウン粉又・駅前店：福島市栄町7－31 ☎0245-21-2011
★郡山西武：郡山市駅前1－16－7 ☎0249-34-6161
★うすい百貨店：郡山市中町13－1 ☎0249-32-0001
★いわきマイコンショップ：いわき市平字立町86 ☎0246-23-0513

茨城県

★カトーデンキ販売：水戸市柳町1－13－20 ☎0292-26-4170
★メディアポート：水戸市白梅4－1－13 ☎0292-21-4920
★マルスズ電気：取手市新町5－17－17 ☎02977-4-1311
★中屋理化学：日立市神峰町4－21－8 ☎0294-23-0555
★ＯＡショップ浦井：水戸市南町3－3－39 ☎0292-27-2695
★丸善無線電気㈱土浦ターミナルビル店：土浦市有明町1－30 ☎0298-22-7601

栃木県

★計測技研：宇都宮市桜3－2－17 太平ビル3F ☎0286-33-1994
★マイコンプラザビック1：宇都宮市宮町1－14 ☎0286-21-5150
★宇都宮西武：宇都宮市馬場通り2－3－12 ☎0286-35-0111
★小林電気：足利市通り2－2629 ☎0284-21-0131
★ラオックス小山店：小山市城山町3－3－22 ☎0285-23-4652

山梨県

★システムインナカゴミ甲府：甲府市丸の内2－4－20 ☎0552-28-3333
★甲府西武：甲府市丸の内1 ☎0552-32-5111

群馬県

★電波新聞社・関東総局：高崎市高砂町48 ☎0273-26-3206
★民生電気：高崎市問屋町2－4－5 ☎0273-61-4535
★青木電気サービス：高崎市新町80 ☎0273-23-9275
★アサヒ商会：高崎市問屋町2－8－2 ☎0273-63-1111
★パソコンショップマエハラ：大田市本町21－3 ☎0276-25-3410
★あやめ模型：渋川市長塚町1801－1 ☎0279-23-3732
★クリマデンキ：前橋市表町2－10－23 ☎0272-24-0110
★大竹文具店：伊勢崎市本町1－18 ☎0270-25-5550
★ソフトショップラム：前橋市新前橋町17－13 ☎0272-53-7594
★たけのうち電器：沼田市東原新町1820 ☎0278-2-3653
★プログラムバンク：高崎市飯塚町97－1 高義ビル1F ☎0273-63-1369
★プログラムバンク前橋店：前橋市天川原町8－1 ☎0272-23-7408
★サカキ：高崎市問屋町1－10－26 ☎0273-62-1500
★TECHNO：高崎市連雀町BIBI高崎地階 ☎0273-22-1300
★前橋西武：前橋市本町2 ☎0272-34-1011
★パソコンランド21：前橋市表町1－1－14 ☎0272-23-4462

埼玉県

★ラオックスわらび店：蕨市塚越1－5－6 ☎0484-43-2161
★ラオックス浦和店：浦和市高砂1－12－1 コルソ4F ☎0488-24-5311
★ラオックス北浦和店：浦和市北浦和5－1 ☎0488-33-8811
★ラオックス小手指店：所沢市小手指町1－43－3 ☎0429-23-1851
★ラオックス大宮店：大宮市錦町630 ☎0486-44-3551
★ラオックス岩槻店：岩槻市東町1－8－11 ☎0487-57-2561
★ラオックス春日部店：春日部市中央1－18－5 ☎0487-54-4171
★ラオックス川口店：川口市栄町3－9－13 ☎0482-56-0011
★ラオックス志木店：志木市本町5－17－5 ☎0484-74-9041
★大宮西武：大宮市宮町1 ☎0486-42-0111
★福岡無線：川越市連雀町3－2 ☎0492-22-0362
★トータス電化：南埼玉郡宮代町学園台1－4－9 ☎04803-4-7721
★大田デンキ：新座市東北2－31－15 ☎0484-73-1511
★コクサイパソコンセンター：上福岡市上福岡1－2－4 ☎0492-66-5591
★マツモト電器鶴瀬本店：富士見市鶴馬下郷3483 ☎0492-51-0960
★マツモト電器上福岡店：入間郡大井町亀久保31－1 ☎0492-62-1656
★マツモト電器坂戸店：坂戸市本町1－3 ☎0492-81-3522
★英弘チェン川越店：川越市脇田新町12 ☎0492-45-5231
★トヨムラ大宮店：大宮市宮原町3－515－2 ☎0486-52-1831
★パソコンショップカーク：熊谷市弥生町2－47 ☎0485-25-4432
★マツモト電器東松山店：東松山市箭弓町1－5－15 ☎0493-23-1397
★兼立電工：大里郡江南村押切2632－1 ☎0485-36-1155

千葉県

★ユニフ中村屋柏本店：柏市柏3－1－1 ☎0471-67-3333
★家電のササキ：鴨川市横渚292 ☎04709-3-2668
★船橋東武：船橋市本町7 ☎0474-25-2211
★船橋西武：船橋市本町1 ☎0474-25-0111
★ムーミン船橋ららぽーと店：船橋市浜町2－1－1 ららぽーと内 ☎0474-33-3711
★タニカツ電機販売：流山市江戸川台東2－7 ☎0471-54-1111
★サンユー：館山市稲162 ☎0470-23-1276
★ラオックス市原店：市原市五井町2343－1 ☎0436-21-5331
★ラオックス稲毛店：千葉市小仲台2－8－17 ☎0472-53-2136
★ラオックス千葉店：千葉市新千葉1－1－1 ☎0472-27-5318
★ラオックス船橋店：船橋市浜町2－1－1 ☎0474-34-3971

東京都

★Ｊ&Ｐ渋谷店：渋谷区道玄坂2－28－4 ☎03-496-4141
★Ｊ&Ｐ町田店：町田市森野1－39－16 ☎0427-23-1313
★Ｊ&Ｐ八王子店：八王子市旭町1－1 八王子そごう7F ☎0426-26-4141
★マイコンセンター60：豊島区東池袋1－21－5 ☎03-980-1360
★池袋西武：豊島区南池袋1 ☎03-981-0111
★渋谷西武：渋谷区宇田川町21－1 ☎03-462-0111
★A&Vしらくら：北区上十条2－27－12（十条駅前） ☎03-905-0221
★マイコンセンターＣＯＭ：千代田区神田佐久間町1－8－4 ニュー千代田ビル ☎03-251-8951
★小田急百貨店8Fマイコンコーナー：新宿区西新宿1－1－3 ☎03-348-0269
★ラオックス本店：千代田区外神田1－2－9 ☎03-253-7111

★お近くに取扱店のない方は通信販売をご利用ください。なお，ニデコム，ハドソン，キャリーラボ，データポップ各社のソフトも取扱っております。いずれも代金＋送料（1本240円，ゼビウス・ジョイスティック付は350円）を現金書留で電波新聞社出版販売部までお送りください。

全国 マイコンソフト取扱店一覧

★ラオックス中央店：千代田区外神田１－13－３ ☎ 03-253-1341
★ラオックス新宿店：新宿区新宿３－15－16 ☎ 03-350-1241
★ラオックス調布店：調布市小島町１－35－15 ☎0424-84-0211
★ラオックス三鷹店：三鷹市野崎198 ☎0422-32-3741
★ラオックス吉祥寺店：武蔵野市吉祥寺本町１－20－３ ☎0422-21-3471
★ラオックス荻窪店：杉並区上荻窪１－19－11 ☎ 03-398-5100
★ラオックス錦糸町店：墨田区江東橋３－14－５ ☎ 03-634-2131
★ラオックス蒲田店：大田区西蒲田７－66－３ ☎ 03-734-5171
★ラオックス小岩店：江戸川区南小岩７－26－17 ☎ 03-671-1061
★電化プラザセルコ：町田市南成瀬１－３ 相高ショッピングセンタ ☎0427-28-7090㈹
★ムラウチ電気：八王子市大和田町５－１－21 ☎0426-42-6211
★㈱ダイナミックオーディオ新橋店：港区新橋２-16-２ ニュー新橋ビル☎ 03-503-2611
★九十九電機㈱７号店：千代田区外神田１－９－９ ☎ 03-253-4199
★東陽電機㈱門前仲町店：江東区富岡１－８－５ ☎ 03-630-5151
★丸善無線電機㈱本店：千代田区神田佐久間町１－８ ☎ 03-255-4911
★丸善無線電機㈱立川ターミナルビル店：立川市曙町２－１－１ ☎0425-27-6211
★ヤマギワテクニカ：千代田区外神田４－３－１ ☎ 03-253-0121
★ヤマギワソフトショップ：千代田区外神田４－１－１ ☎ 03-253-2111
★ヤマギワ玉川店：世田谷区玉川３－17－１ 玉川高島屋S･C南館５Ｆ ☎ 03-708-1638
★真光無線㈱：千代田区外神田１－15－16 秋葉原ラジオ会館６Ｆ ☎ 03-255-0450
★㈱富士音響マイコンセンターＲＡＭ：千代田区外神田１－15－16 秋葉原ラジオ会館７Ｆ ☎ 03-255-7820
★ロケット本店：千代田区神田佐久間町１－14－１ ☎ 03-257-0606
★ロケット２号店：千代田区外神田１－15－９ ☎ 03-257-0233
★ロケット３号店：千代田区外神田１－４－６ ☎ 03-257-0345
★ロケット５号店：千代田区外神田１－13－１ ☎ 03-255-1531
★ロケット６号店：千代田区外神田４－３－２ ☎ 03-251-2051
★ミナミ電気：千代田区外神田１－15－２ ☎ 03-257-0373
★西川無線：千代田区外神田１－16－10 ☎ 03-253-2713
★シントク電気本店：千代田区外神田１－10－９ ☎ 03-255-0271
★シントクエコー店：千代田区外神田１－16－９ ☎ 03-255-0271
★マイコンベース銀座：中央区銀座１－８－21 ☎ 03-535-3381
★ＣＶＡジャスコ秋葉原本店：千代田区外神田４－４－２ ☎ 03-258-3711
★東急ハンズ渋谷店６Ａ：渋谷区宇田川町12－18 ☎ 03-476-5461
★東急ハンズ町田店：町田市原町田４－１－17 ☎0427-28-2608
★池袋東武：豊島区西池袋１☎ 03-981-2211
★ダイナミックオーディオ池袋店：豊島区南池袋１-28-２ パルコ５Ｆ ☎ 03-987-3081
★上新電機みたか店：三鷹市野崎100 ☎0422-31-6251

神奈川県

★ビブレ海老名マイコンランド：海老名市国分寺字関免100 ☎0462-32-7777
★横須賀マイコンビデオセンター：横須賀市小矢部２－６－４ ☎0468-53-3398
★トヨムラTmd横浜：横浜市中区松影町１－３－７ ☎045-641-7743
★杉村電機商会：足柄上郡松田町庶子1490 ☎0465-82-4518
★日進㈱本店：横浜市西区南幸２－15－５ ☎045-314-5111
★ユニー戸塚店：横浜市戸塚区上倉田町769－１ ☎045-864-1201
★横浜高島屋：横浜市西区南幸１－６－31 ☎045-311-1251
★㈱ニチイ横浜店：横浜市西区南幸２－15－13 ☎045-314-2121
★ＦＬＥＸ小田原：小田原市城山１－４－１ 新幹線ビル２Ｆ ☎0465-35-5591
★アポロ模型：小田原市曽比1959 ☎0465-36-8192
★ＯＡシステム・ジムドー：藤沢市藤沢541－24 ☎0466-23-8221
★藤沢西武：藤沢市南藤沢３－１ ☎0466-27-0111
★セキグチデンキ：川崎市川崎区駅前本町５－３ ☎044-244-5421
★ニューライフタカハシ：川崎市中原区木月410 ☎044-411-8221
★鎌倉書店：鎌倉市大船１－24－１ ☎0467-46-2619
★マイコンショップアイザワ：横浜市中区大平町１ ☎045-641-4337
★ウエムラオーディオ：小田原市城内２－21 ☎0465-23-3591
★ダイオーあざみ野店：横浜市緑区あざみ野１－７－１ ☎045-901-5462
★ICボックスイノウエ：中郡二宮町中里２－２－15 ☎0463-71-3367
★ラオックス戸塚店：横浜市戸塚区戸塚町３－3970 ☎045-881-3161
★ラオックス厚木２号店：厚木市中町４－16－６ ☎0462-22-2722
★ラオックス大和店：大和市深見西１－２－20 ☎0462-61-2011
★ラオックス横浜伊勢佐木町店：横浜市中区伊勢佐木町１－７ ☎045-261-1251

静岡県

★電波新聞社・静岡支局：静岡市日出町１－２ ☎0542-54-6405
★すみやパソコンアイランド：静岡市七間町７ ☎0542-55-8819
★マルツ電波静岡店：静岡市八幡２－11－９ ☎0542-85-1181
★マルツ電波高林店：浜松市高林４－２－８ ☎0534-72-1102
★日経社三島店：三島市一番町20－３ ☎0559-72-1546
★オークラ電化センター：伊東市湯川１－12－12 ☎0557-36-1307
★浅井：富士宮市中央町11－18 ☎0544-26-5201
★ベスト電器エル＆エル：静岡市馬渕２－８－１ ☎0542-82-7070
★フューチャーイン浜松：浜松市旭町68－２ ☎0534-54-6633
★システムイン吉野：藤枝市田沼２－12－44 ☎0546-36-0630
★マイコンシステムハウス・ミニマックス：浜松市葵東１－10－21 ☎0534-37-1738
★メルパII：浜松市大蒲町85-11☎0534-64-8412
★朋電書販売センター：焼津市焼津６－12 ☎05462-8-7331
★コンピュータハウス・ザ・ミクロ：三島市栄町11－６ 栄ビル1F ☎0559-71-9217
★伊東マイコンソフトセンター：伊東市和田１－７－11 ☎0557-36-8490
★スガヤ無線商会：富士市長通り104－３ ☎0545-61-1417
★マイコンショップクリエイト：袋井市高尾1160－１ ☎05384-2-3755
★浜松西部：浜松市鍛冶町15☎0532-53-2111
★静岡西武：静岡市紺屋町６☎0542-54-5151
★沼津西武：沼津市大手町３☎0559-51-0111
★ライブシティともえ：富士市吉原２－８－１ ☎0545-52-4006

岐阜県

★岐阜マイコンセンター：岐阜市塵島町８－43 ☎0582-51-6338
★カネダ電気：各務原市蘇原三柿野町２－10 ☎0583-89-2288
★ニシオ電器：中津川市新町５－20 ☎05736-6-4048
★小川無線商会：大垣市宮町２－29 ☎0584-78-7687

新潟県

★電波新聞社・新潟支局：新潟市東幸町13－31 ☎0252-45-2526
★真電本店：新潟市万代２－２－２ ☎0252-43-6500
★東京石丸電気新潟店：新潟市東大通１－８－32 ☎0252-43-1400
★でんきのアイコー：上越市本町５－４－８ ☎0255-23-4040
★マイコンショップアルファ：上越市本町２－１－25 ☎0255-43-4850
★星光ベーシック：南魚沼郡六日町中央通り124－21 ☎02557-2-2733
★長岡ハムセンター：長岡市柏町１－５－17 松電ボウル１Ｆ ☎0258-32-8661
★デンケンジャパン：長岡市平島町字下新田63－17 ☎0258-23-1881
★コンピューターシステム：三条市荒町１－12－30 ☎02563-5-5795
★本所屋商店：加茂市仲町２－３ ☎02565-2-1580
★Ｊ＆Ｐ新潟店：新潟市東大通１－３－９ ☎0252-43-6671

長野県

★電波新聞社・松本支局：松本市白坂２－４－21 ☎0263-36-2266
★マイコンショップ諏訪：茅野市塚原１－12－６ ☎0266-73-2900
★マイコンショップパートナー：更埴市屋代2451 ☎02627-2-1817
★アルゴジャパン：上伊那郡辰野町宮所19 ☎02664-2-2022
★シマコーシステム：松本市大手３－２－21 ☎0263-35-1616
★小野電気商会：松本市深志１－２ ☎0263-35-3922
★システム開発：松本市高宮西２－14 ☎0263-27-1903
★マイコンランド上田：上田市中央西１－15－28 ☎0268-24-3515
★イヨ電子：須坂市横町301 ☎02624-8-2399
★上田西武：上田市天神1-5-6 ☎0268-24-7111
★藤野屋：諏訪郡下諏訪町御田町3156－１ ☎0266-28-7454
★ホビーショップ丸信：諏訪市清水１-２-20 ☎0266-52-3287

富山県

★丸の内カラー：富山県星井町３－６－18 ☎0764-22-3100
★無線パーツ㈱：富山市掛尾町297－１ マイコンビル ☎0764-21-6822
★三共新庄店：富山市双代町１－12 ☎0764-42-2131
★三共熊野店：高岡市新成町76－１ ☎0766-25-6003

石川県

★電波新聞社・金沢支局：金沢市鱗町81－１ ☎0762-63-8661
★ニュー金沢店：金沢市中村町10－20 ☎0762-43-7878
★ユニー加賀店：加賀市大聖寺東町１－30 ☎07617-3-1141
★丸の内カラー金沢本店：金沢市増泉１-537－１ ☎0762-41-1085
★パソコンショップロジックハウス：金沢市八日市４－118－２ ☎0762-49-6347
★三共てらじ店：金沢市寺地２－３ ☎0762-47-2524
★小松西武：小松市土居原町９ ☎0761-24-1611

福井県

★マルツ電波：福井市豊島２－７－４ ☎0776-21-2360
★片山電気：福井市中央１－５－３ ☎0776-23-3360
★丸の内カラー福井店：福井市二の宮１-112 ☎0776-27-1563
★コマツパソコンセンター：小松市土居原町186 ☎0761-22-4672

愛知県

★電波新聞社・名古屋支局：名古屋市中区栄３－17－15 ☎052-261-4541
★クリエイトショップロジック：半田市乙川薬師町２－８ ☎0569-21-7675
★カトー無線亀島店：名古屋市中村区井深町17－15 ☎052-452-2421
★カトー無線パーツ：名古屋市中区栄３－32－28 ☎052-262-6471
★トヨムラ名古屋店：名古屋市中区大須３－30－86 ☎052-263-1660
★名古屋Byteショップ：名古屋市中区大須３－30－86 ☎052-263-1629
★Ｊ＆Ｐ：名古屋市中区栄３－４－５ ☎052-261-9201
★ＣＶＡジャスコ岡崎店：岡崎市康生通西２－20－２ ☎0564-21-0211
★コンピュータサービスロジック：春日井市鳥居松町２－263 ☎0568-84-2271
★マイコンショップイシバシ：碧南市碧南中央駅２Ｆ ☎0566-48-2323
★カトー無線半田店：半田市昭和町２－40 ☎0569-22-7186
★カトー無線江南店：江南市赤童子町桜道23－１ ☎05875-5-6260
★カトー無線東海店：東海市富木島町田面80－１ ☎0560-61-8321
★パソコンショップΣ：名古屋市中区大須３－30－37 ☎052-251-8334
★春日井西武：春日井市六軒屋町字東丘22 ☎0568-84-3131

★マツヤデンキ今池店：名古屋市千種区大久平町１－45 ☎052-733-9191
★マツヤデンキ藤ヶ丘店：名古屋市名東区明ヶ丘126 ☎052-776-4441
★マツヤデンキ春日井店：春日井市瑞穂通６－26 ☎0568-81-7877
★マツヤデンキ中村店：名古屋市中村区豊岡通１－13 ☎053-481-2677
★豊橋西武：豊橋市駅前大通１－43 ☎0532-53-2111

三重県

★マイクロキャビン：四日市市鵜の森１－２－15 ☎0593-51-6482
★ＣＶＡ四日市：四日市市諏訪栄町６－２ ☎0593-51-1111
★Ｊ＆Ｐ津店：津市丸の内31－20 ☎0592-26-0111
★Ｊ＆Ｐ四日市店：四日市市鵜の森２－１－19 ☎0593-54-3366
★河合無線伊勢ホームセンター：伊勢市一之木２－12－４ ☎0596-24-8111
★システムハウスラム：鈴鹿市神戸１－10－１ ☎0593-82-0857

滋賀県

★ソフテック：大津市馬場１－４－20 ☎0775-26-1563
★ＣＢワールド・フジノ：彦根市平田町152-２ ☎0749-24-6561
★ビバ瀬田店：大津市一里山１－３－１ ☎0775-45-7319
★坂口テレビ：大津市大萱１－２－29 ☎0775-43-1212
★西武百貨店関西大津店：大津市におの浜２－３－１ ☎0775-25-0111
★関西エイト：栗太郡栗東町霊仙寺761 ☎0775-52-4703

京都府

★電波新聞社・京都支局：京都市中京区柳馬場御池下ル８－65 ☎075-221-8021
★ベストショップ・レオナ：宇治市小幡御蔵山商店街 ☎0774-32-3003
★豊島電気：京都市伏見区深草直違橋３丁目 ☎075-641-5368
★ユアーズ：京都市中京区西大路御池東 ☎075-801-8331
★ＡＶＰシゲミツ：京都市山科区竹鼻竹ノ街道町81 ☎075-591-0035
★システムハウス洛北：京都市左京区花園橋バス停北へ100m ☎075-722-7100
★谷山無線電機３号店：京都市下京区寺町通高辻上ル ☎075-351-2101
★パソコンプラザ二条：京都市中京区二条通寺町東入ル 京都電工内 ☎075-211-7321
★ヒエン堂本店：京都市下京区寺町通綾小路下ル ☎075-361-0371
★マイコンショップＷＥＳＴ：京都市右京区太秦安井１丁田町１ ☎075-801-2293
★イズミヤ京都店：京都市南区九条西山王寺31 ☎075-671-8998
★小野電化亀岡店：亀岡市追分町馬場通り24－６ ☎07712-3-3385
★システムハウス福知山：福知山市北本町90－１ ☎0773-23-8110
★ニノミヤムセン京都店：京都市下京区寺町通四条下ル ☎075-361-9166
★タクト：宇治市小倉町南浦30－114 ☎0774-20-0784
★上新電機京都近鉄店：京都市下京区烏丸通七条下ル 東塩小路町702 ☎075-341-5769
★Ｊ＆Ｐ京都寺町店：京都市下京区寺町通仏光寺下ル 恵美須之町549 ☎075-341-3571
★上新電機山科店：京都市山科区音羽野田町24－１ ☎075-593-5777
★上新電機大久保店：宇治市広野町西裏90－１ ☎0774-44-0337
★上新電機ながおか店：長岡京市長岡２－１－30 ☎075-922-5413
★上新電機ろくじぞう店：宇治市六地蔵奈良町21－６ ☎0774-32-4011

大阪府

★電波新聞社・大阪本社：大阪市北区中之島３－２－４ ☎ 06-203-3361㈹
★ニノミヤムセン本店：大阪市浪速区日本橋４－11－４ ☎ 06-643-2038
★ニノミヤムセン別館：大阪市浪速区日本橋４－12－６ ☎ 06-633-2038
★ニノミヤムセンエレランド：大阪市浪速区日本橋５－６－19 ☎ 06-632-2038
★ニノミヤムセンパーツ店：大阪市浪速区日本橋４－19－14 ☎ 06-643-2039
★ニノミヤムセンＶ８店：大阪市浪速区日本橋５－11－８ ☎ 06-643-1681
★ニノミヤムセン香里店：寝屋川市香里新町７－３ ☎0720-32-2694
★ニノミヤムセン茨木店：茨木市双葉町８－３ ☎0726-34-1155
★ニノミヤムセン藤井寺店：藤井寺市岡１－1141－１ ☎0729-39-9206
★ニノミヤムセン箕面店：箕面市芝153－９ ☎0727-24-0331
★ニノミヤムセン布施店：東大阪市足代北町２－５ ☎ 06-781-6865
★中川無線電機中店：大阪市浪速区日本橋４－10－４ ☎ 06-643-2850
★中川無線電機千里店：豊中市新千里東1－3 千里中央センター専門店 ☎ 06-832-9516
★中川無線電機小阪店：東大阪市御厨33－１ ☎ 06-789-9451
★中川無線電機泉北店：堺市竹城台３－22－11 ☎0722-91-3325
★Ｊ＆Ｐテクノランド：大阪市浪速区日本橋５－６－７ ☎ 06-644-1413
★Ｊ＆Ｐメディアランド：大阪市浪速区日本橋４－57－１ ☎ 06-644-1613
★Ｊ＆Ｐくずは店：枚方市楠葉並木２－22 ☎0720-56-8181
★Ｊ＆Ｐ千里中央店：豊中市新千里東町１－３－204 ☎ 06-834-4141
★Ｊ&Ｐビジネスランド：大阪市北区梅田1-1-3 大阪駅前第３ビルＢ２ ☎ 06-348-1881
★ＣＳＫ：大阪市北区梅田１－１－３ 大阪駅前第３ビルＢ１ ☎ 06-345-3351
★せいでん箕面店：箕面市箕面６－1286 ☎0727-22-5127
★ニノミヤムセン鴻池店：東大阪市鴻池元町２－２ ☎ 06-746-2038
★㈱コム関西支社：大阪市北区梅田 大阪駅前第４ビル25F ☎ 06-347-1381
★コンピュータランド天満橋店：大阪市北区天満１－３－３ ☎ 06-352-6743
★カメラのナニワ・リトルナサ：大阪市南区大宝寺仲野町36 ☎ 06-245-0005
★丸善無線電機㈱：大阪市浪速区日本橋５－９－16 ☎ 06-641-0110
★フューチャーランド泉佐野：泉佐野市市場町1013 ☎0724-64-3300
★ミドリ電化池田本店：池田市満寿美町２－８ ☎0727-51-4671
★ミドリ電化くずは店：枚方市楠葉並木１－38－５ ☎0720-50-7200
★ミドリ電化淡路店：大阪市東淀川区淡路４－９－16 ☎ 06-323-5560
★ミドリ電化庄内本店：豊中市庄内東町２－７－11 ☎ 06-336-1152
★ミドリ電化高槻店：高槻市上本町６－21 ☎0726-76-1135
★ミドリ電化八尾店：八尾市北本町２－15－28 ☎0729-96-8591
★上新電機日本橋１ばん館：大阪市浪速区日本橋５－１－11 ☎ 06-644-1813
★上新電機日本橋３ばん館：大阪市浪速区日本橋３－７－５ ☎ 06-644-1713
★上新電機日本橋５ばん館：大阪市浪速区日本橋４－12－４ ☎ 06-644-1513
★上新電機日本橋もりや館：大阪市浪速区日本橋４－10－１ ☎ 06-631-0815
★上新電機日本橋７ばん館：大阪市浪速区日本橋４－11－３ ☎ 06-644-1661
★上新電機京阪京橋店：大阪市都島区東野田町１－５－１ ☎ 06-353-3186
★上新電機せんばやし店：大阪市旭区千林２－11－24 ☎ 06-952-3166
★上新電機阪急三番街店：大阪市北区芝田１－１－３ ☎ 06-372-6912
★上新電機あびこ店：大阪市住吉区苅田５－19－19 ☎ 06-607-0950
★上新電機ながよし店：大阪市平野区長吉出戸６－14－32 ☎ 06-790-8401
★上新電機堺東店：堺市北瓦町１－26 ☎0722-22-0950
★上新電機北野田店：堺市丈六174－３ ☎0722-37-7561
★上新電機泉北パンジョ店：堺市茶山台１－３－１ ☎0722-93-7001
★上新電機いずみふちゅう店：泉大津市東豊中町１－６－24 ☎0725-44-5577
★上新電機きしわだ店：岸和田市土生町2415－３ ☎0724-37-1021
★上新電機尾崎店：泉南郡阪南町下出42－１ ☎0724-71-6061
★上新電機松原店：松原市高見里４－５－36 ☎0723-36-7001
★上新電機藤井寺店：藤井寺市岡１－15－12 ☎0729-54-5971
★上新電機金剛店：富田林市寺池台１－９ ☎07212-9-2406
★上新電機八尾店：八尾市北本町１－４－22 ☎0729-98-8660
★上新電機布施店：東大阪市足代北２－61－２ ☎ 06-781-0174
★上新電機瓢簞山店：東大阪市瓢簞山町３－４ ☎0729-84-6441
★上新電機すみのどう店：大東市赤井３－１－２ ☎0720-75-1055
★上新電機ねやがわ店：寝屋川市緑町４－20 ☎0720-34-1166
★上新電機枚方店：枚方市禁野本町１－16 ☎0720-56-7295
★上新電機いばらき店：茨木市双葉町２－18 ☎0726-32-8741
★上新電機たかつき店：高槻市北園町18－５ ☎0726-85-1991
★上新電機せっつとんだ店：高槻市大畑町24－10 ☎0726-93-7521
★上新電機すいた店：吹田市高浜町４－11 ☎ 06-381-7321
★上新電機江坂店：吹田市豊津町14－９ ☎ 06-385-5454
★上新電機庄内店：豊中市庄内西町３－２－９ ☎ 06-334-3356
★上新電機いけだ店：池田市満寿美町４－３ ☎0727-51-2321
★上新電機はりなかの店：大阪市東住吉区湯里１－２－２ ☎ 06-703-2211
★上新電機いずみさの店：泉佐野市高松東１－１－11 ☎0724-64-3833
★マツヤデンキ日本橋店：大阪市浪速区日本橋筋３－27 ☎ 06-631-3045
★マツヤデンキ寝屋川店：寝屋川市緑町3－5 ☎0720-34-5005
★マツヤデンキ枚方店：枚方市禁野本町１－894－４ ☎0720-47-6475
★マツヤデンキ八尾店：八尾市本町７－15－25 ☎0729-91-3901
★マツヤデンキ藤井寺店：藤井寺市岡２-226-４ ☎0729-39-8100
★天勝コンピューター：東大阪市鴻池元町11－１ ☎ 06-746-1552

奈良県

★上新電機奈良店：奈良市三条町478－１ ☎0742-24-3831
★上新電機がくえん北店：奈良市学園北１－８－10 ☎0742-43-1361
★上新電機がくえん南店：奈良市学園大和町２－110－３ ☎0742-46-1281
★上新電機さいだいじ店：奈良市二条町２－54－３ ☎0742-34-7965
★上新電機しんおおみや店：奈良市法華寺町83－５ ☎0742-35-2611
★上新電機大和郡山店：大和郡山市柳３－32 ☎07435-3-5471
★上新電機八木店：橿原市八木町１－７－３ ☎07442-4-1761
★上新電機たわらもと店：磯城郡田原本町千代574－１ ☎07443-3-4041
★ニノミヤムセン田原本店：磯城郡田原本町千代172－１ ☎07443-3-5811
★上新電機おうじ店：北葛城郡王寺町王寺２－12－12 ☎0745-32-1311
★上新電機大和高田店：大和高田市磯野東町４－１ ☎0745-22-3646

和歌山県

★ニノミヤムセン和歌山店：和歌山市元寺町４－３ ☎0734-32-5121
★ニノミヤムセン和歌山エレホビー店：和歌山市本町４－18 ☎0734-32-5661
★上新電機わかやま店：和歌山市中島368 ☎0734-25-1414

兵庫県

★電波新聞社・神戸支局：神戸市中央区三宮町３－９－15 ☎078-391-5885
★せいでん三宮本店Ｃ・ＳＰＡＣＥ：神戸市中央区三宮町１－５－８ ☎078-391-8171
★せいでん姫路本店Ｃ・ＳＰＡＣＥ：姫路市駅前町338 ☎0792-88-1717
★せいでん伊丹本店Ｃ・ＳＰＡＣＥ：伊丹市西台１－４－１ 伊丹セントラル ☎0727-73-0551
★せいでん東加古川店Ｃ・ＳＰＡＣＥ：加古川市野口町野口字大仏129－62 ☎0794-25-2011
★せいでん三木店Ｃ・ＳＰＡＣＥ：三木市大村字砂176－１ ☎07948-3-1630
★せいでん明石本店：明石市大明石１－７－４ 白菊グランドビル内 ☎078-917-5555
★Ｊ＆Ｐ姫路店：姫路市東延末町１－１ ☎0792-22-1221

★せいでん加古川店：加古川市加古川町篠原町2－4 ☎0794-21-0551
★マツヤデンキ小林店：宝塚市小林4－7－22 ☎0797-72-0879
★せいでん尼崎店：尼崎市神田北通6－152 ☎06-412-4771
★せいでん甲子園店：西宮市甲子園北町2－2 ☎0798-66-2118
★せいでん阪神甲子園店：西宮市甲子園6番町16－13 ☎0798-47-1330
★せいでん西宮本店：西宮市常磐町1－27－101 ☎0798-36-1155
★せいでん西宮北口店：西宮市甲風園1－9－3 ☎0798-64-3232
★せいでん芦屋店：芦屋市大原町9－1 ☎0797-32-1581
★せいでん南芦屋店：芦屋市茶屋之町10－7 ☎0797-32-4000
★せいでん本山店：神戸市東灘区田中町1－7－26－101 ☎078-441-2061
★せいでん御影店：神戸市東灘区御影本町2－16－4 ☎078-821-1285
★せいでん土山店：明石市魚住町清水字追越2181 ☎078-942-2632
★せいでん西明石ホームセンター：明石市鳥羽871 ☎078-928-7165
★せいでん広畑店：姫路市広畑区東新町1－23 ☎0792-36-8801
★せいでん北姫路店：姫路市増井新町2－27 ☎0792-24-1781
★せいでん姫路南店：姫路市飾磨区三宅1－19 ☎0792-25-2101
★せいでん今宿店：姫路市東今宿6－1－27 ☎0792-98-1515
★せいでん淡路店：洲本市塩屋1－439－12 ☎07992-2-4453
★せいでん赤穂店：赤穂市加里屋中州2－53－2 ☎07914-5-1552
★せいでん相生店：相生市那波大浜町19 ☎07912-3-1600
★せいでん神戸デパート店：神戸市長田区腕塚町5－5－12 神戸デパート3F ☎078-641-6251
★せいでん板宿店：神戸市須磨区平田町2－3 板宿駅前ビル1F ☎078-731-3141
★せいでんラビングハウス岡本店：神戸市東灘区岡本1－3－30 ☎078-412-1515
★せいでんジョイプラザ店：神戸市長田区若松町5－5－1 ☎078-643-3962
★せいでん三田店：三田市三輪字杉の元704 三田ビル1F ☎07956-3-3771
★せいでん西脇店：西脇市上野字東谷119 ☎07952-3-5401
★せいでん名谷店：神戸市須磨区中落合2－2－3 須磨パティオ3号館 ☎078-791-8171
★せいでん垂水店：神戸市垂水区神田町2－3 ☎078-708-5551
★せいでん舞子店：神戸市垂水区舞子台8－5－26 ☎078-784-1319
★黒田電機：豊岡市千代田町8－18 ☎07962-2-2121
★ニノミヤムセン神戸店：神戸市中央区三宮町1－3－10 ☎078-391-6356
★ニノミヤムセン姫路店：姫路市東郷町字大縄場1452－20 ☎0792-88-2363
★ニノミヤムセン今宿店：姫路市西今宿3－9－3 ☎0792-94-5363
★ミドリマイコンランド西宮：西宮市両度町7－17 ☎0798-64-8810
★ミドリ電化尼崎本店：尼崎市昭和南通7－186 ☎06-412-1830
★ミドリ電化塚口本店：尼崎市南塚口町1－1－14 ☎06-429-2137
★上新電機にしのみや店：西宮市河原町5－11 ☎0798-71-1171
★上新電機いたみ店：伊丹市昆陽池1－69 ☎0727-77-5101
★上新電機尼崎三和店：尼崎市神田中通6－222 ☎06-412-2681

岡山県

★ベストマイコン岡山：岡山市中山下1－10－20 ジョリビル3F ☎0862-23-7107
★コンピュータランド岡山店：岡山市野田屋町1－6－24 ☎0862-23-8303
★システムイン岡山：岡山市田町1－10－1 ☎0862-33-2236
★山陽電器研究所：赤磐郡瀬戸町瀬戸 ☎08695-2-2176

広島県

★電波新聞社・広島支局：広島市中区基町13－7 ☎082-228-5581
★第一産業本店：広島市中区紙屋町2－1－18 ☎082-247-9111
★第一産業各支店
★アーバン電子：広島市中区大手町1－1－22 ☎082-246-0993
★松本無線パーツ：広島市中区銀山町2－6 ☎082-243-4451
★シナプス1：広島市中区八丁堀8－12 今元ビル3F ☎082-228-1230
★井口電機：広島市安芸区瀬野川町中野6289－1 ☎082-892-0239
★尾道電子パーツ：尾道市西御所町8－7 ☎0848-25-4582
★国際マイコンサービス：三原市港町622-30 ☎0848-63-0311
★パソワード：竹原市竹原町北堀1567－5 ☎08462-2-0674
★森田電機商会：高田郡吉田町吉田4丁目1272 ☎08264-2-0127
★府中アベニュー：安芸郡府中町大通2丁目14－13 ☎082-282-6476
★マイコンショップYET：福山市今町2－2 ☎0849-22-2411
★マイコンプラザショウエイ：福山市東深津町2－104－1 ☎0849-24-7122

山口県

★電波新聞社・下関支局：下関市東大和町1－1－7 ☎0832-67-7478
★ベスト電器萩店：萩市土原川島沖田464 ☎08382-5-6600
★石見電業社：益田市駅前町29－5 ☎08562-2-0396
★エレパーツニシマル：宇部市上町1-3-2 ☎0336-21-0010
★システムサンワールド：岩国市麻里布3－15－6 ☎0827-23-0333

徳島県

★都電機商会：徳島市寺島本町東2丁目 ☎0886-22-2134
★リビング東和2ばん館：徳島市昭和町4－12 ☎0886-22-9155
★川上電器中央店：鳴門市撫養町小桑島前浜1103 ☎08868-5-2245
★ニイデンキ本店：阿南市富岡町 ☎0884-22-0463

香川県

★電波新聞社・高松支局：高松市亀井市2－1 ☎0878-61-3111
★野田屋電気：高松市丸亀町1－3 ☎0878-51-4545
★宮脇書店：高松市丸亀町4－8 ☎0878-51-3733
★英弘チェン高松店：高松市丸亀町2－14 ☎0878-51-7222
★ミツシマ：善通寺市大通り町461－12 ☎08776-2-2493
★英弘チェン屋島店：高松市屋島西町百石1909－1 ☎0878-41-4131
★チャンネルハウス：高松市天神前4－1 ☎0878-61-0602

愛媛県

★マイコンハウス：松山市港町4－5－11 ☎0899-47-0765
★テジック興安：新居浜市新須賀町2－2－18 ☎0897-34-8286
★デジック：松山市本町6－6－7 ☎0899-24-0914
★英弘チェン千舟店：松山市千舟町5-5-5 ☎0899-41-8751
★英弘チェン八幡浜店：八幡浜市昭和通1208－3 ☎08942-4-3335

高知県

★メルパ高知店：高知市北川添45－3 ☎0888-83-1612
★マイコンショップ・ボーイズ：中村市右山五月町2－16 ☎08803-4-2184

福岡県

★電波新聞社・西部本社：福岡市博多区博多駅前2－13－23 ☎092-431-7411
★デオニー小倉店：北九州市小倉北区馬借町1－6－15 ☎093-551-6339
★小倉パソコン館：北九州市小倉北区魚町2－2－17 ☎093-551-6281
★紀伊国屋書店：福岡市中央区天神1－11－11 ☎092-721-7755
★ICランドマルコス：八女郡広川町新代875 ☎09433-2-3597
★ダイイチサン商事サンパレス本店：大牟田市新栄町14 ☎0944-57-5000
★カホマイコンセンター：福岡市中央区天神2－4－27 ☎092-714-5155
★カホムセンカホパーツセンター小倉店：北九州市小倉北区京町3－6－22 ☎093-551-3688
★カホムセンカホパーツセンター久留米店：久留米市天神町2－44 ☎0942-35-8478
★カホムセンカホパーツセンター大牟田店：大牟田市栄町2－16 ☎0944-52-4367
★デンキのカホ飯塚店B館マイコンフロアー：飯塚市吉原町7－25 ☎09482-2-1588
★デンキのカホ直方駅前店：直方市古町247－1 ☎09492-5-1717
★ベスト電器福岡本店：福岡市中央区天神1－9－28 ☎092-781-7131
★ベスト電器西新店：福岡市早良区西新4－8－24 ☎092-843-4011
★ベストマイコン久留米：久留米市東町字三角 ☎0942-34-2944
★MY・パソコンショップ五条：太宰府市大字太宰府249－1 ☎092-293-3434
★そごうELEHOBBYマイコンセンター：北九州市八幡西区黒崎1－1－1 ☎093-641-7080
★岩田屋：福岡市中央区天神2－11－1 ☎092-721-1111
★ナンバーワン寿屋久留米店：久留米市六ッ門7－1 ☎0942-39-4701
★日本ビデコン：福岡市博多区博多駅南3－2－6 ☎092-474-0027

佐賀県

★ナンバーワン寿屋佐賀駅前店：佐賀市駅南本町6－4 ☎0952-23-4101
★コンピュータショップITC：唐津市呉服町1799－1 ☎09557-4-1588
★ベスト電器佐賀店：佐賀市松原1－2－22 ☎0952-24-7205

長崎県

★カホムセンカホパーツセンター長崎店：長崎市油屋町2－40 ☎0958-21-1079
★ベスト電器長崎新地店：長崎市新地町1－1 ☎0958-28-1333
★ベスト電器浜の町店：長崎市浜の町3－17 ☎0958-21-0690
★ダイイチ浜電気：長崎市浜町2－32 ☎0958-26-4151

熊本県

★電波新聞社・熊本支局：熊本市小山町503－2 ☎096-380-7500
★マツフジ：熊本市下通1－9－1 ☎096-354-9111
★ベスト電器銀座通店：熊本市下通1－9－4 ☎096-355-1351
★熊本市城屋パレックス：熊本市下通1－3－10 ☎096-325-3111
★寿屋本荘店：熊本市本荘店3－3－3 ☎096-372-5412

大分県

★トキハマイコンコーナー：大分市府内町2－1－4 ☎0975-38-1111
★パソコンショップRAM：大分市中央町2－6－26 ☎0975-32-3929
★デンキのカホ日田店：日田市中央1－3－12 ☎09732-3-6094
★パソコンハウストム：別府市南立石1区2組 ☎0977-26-0855
★ベスト電器大分パソコン館：大分市中央町2－3－10 ☎0975-32-9396

鹿児島県

★電波新聞社・鹿児島支局：鹿児島市新屋敷町16－201 ☎0992-26-3630
★山形屋：鹿児島市金生町 －1 ☎0992-24-6111
★千年堂：鹿児島市中町9－1 ☎0992-22-1600
★マイコンランド鹿児島：鹿児島市新屋敷町26－1 ☎0992-25-7733
★明和堂パソコンプラザ：鹿児島市西千石町11－19 ☎0992-25-2020
★ベスト電器パソコン館：鹿児島市加治屋町1－38 ☎0992-23-2081
★システムイン鹿児島：鹿児島市加治屋町1－1 ☎0992-23-8366
★マイコンランド川内：川内市本町19－11 ☎0996-25-1133
★馬場電機：鹿児島市中町3－5 ☎0992-22-3131

宮崎県

★宮崎寿屋百貨店：宮崎市橘通東4－8－1 ☎0985-27-4111
★ナンバーワン寿屋電器都城店：都城市中町14－20 ☎0986-22-1258

沖縄県

★沖縄電子：宜野湾市大山1531－1 ☎09889-8-2358
★パソコンショップオオヤマ：那覇市長田2－12－15 ☎0988-53-0710
★コンピュータ沖縄：沖縄市照屋1－5－13 ☎0989-38-6458
★マイコンショッププロム：那覇市首里末吉町2－239－4 ☎0988-86-6829
★沖縄コンピューターサービス：島尻郡南風原町兼城587－2 ☎0988-89-3931

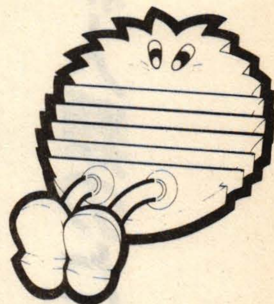
DEMPAマイコンソフト 製品一覧表

DEMPAマイコンソフトでは、下表の製品を発売しています。取扱店一覧表に載っているお店なら、たいてい在庫していますが、手に入らない場合は、右の注文書に欲しい製品名を書いてお店の人に申し込んでください。

1週間くらいで、お店に届きます。友人と相談してまとめて注文してもらうと、発送作業がはかどります。

なお、この他に、ニデコ、キャリーラボ、ハドソン、ベーシック・ハウス、データポップ、バンダイ等の製品もあつかっています。それぞれの広告を見て注文してください。

お近くにお店のないかたは、通信販売も行なっています。この場合は、送料が1本200円、2本300円、3本400円、5本以上送料サービスとなっています。なお、ゼビウスのジョイスティック付き製品及びジョイスティックの送料は1本350円です。ご注文は下記電波新聞社のソフト販売部へ、製品価格+送料を、現金書留もしくは郵便振替にてお申込み下さい。



	機種	メディア	定価	商品名	その他適合機種
PC-9800シリーズ	PC-9801	FD(5'2D)	6,800円	ギャラガ	ミュージックボード(PC-9801-14)対応
	PC-9801F	FD(5'2DD)	6,800円	ギャラガ	
	PC-9801M	FD(5'2HD)	6,800円	ギャラガ	
	PC-9801U	FD(3.5')	6,800円	ギャラガ	PC-9801U-03
PC-8800シリーズ	PC-8801mkII	テープ	3,800円	ゼノン	PC-8801
	PC-8801mkII	テープ	3,500円	ギャラクシアン	PC-8801/SR
	PC-8801mkII	テープ	3,500円	パックマン	PC-8801/SR
	PC-8801	テープ	3,500円	ディグダグ	PC-8801mkII
	PC-8801mkIISR	テープ	3,500円	パックマン	
	PC-8801mkIISR	FD(5')	5,800円	パックマン	
	PC-8801	FD(5')	5,800円	パックマン	PC-8801mkII/SR
	PC-8801	FD(5')	5,800円	ディグダグ	PC-8801mkII
	PC-8801	FD(5')	5,800円	ギャラクシアン	PC-8801mkII/SR
	PC-8801	FD(5')	5,800円	ゼノン	PC-8801mkII
PC-8000シリーズ	PC-8001	テープ	3,800円	ミッドウェイ	PC-8001mkII/SR PC-8801mkII
	PC-8001mkII	テープ	3,000円	ディグダグ	PC-8801 PC-8001 (N-BASIC)
	PC-8001mkII	テープ	3,500円	ギャラクシアン	
	PC-8001mkII	テープ	3,500円	パックマン	
	PC-8001mkII	テープ	3,800円	U-Boat	
	PC-8001mkIISR	テープ	3,500円	パックマン	
PC-6000シリーズ ※すべてXE-1対応	PC-6001	テープ	3,500円	タイニーゼビウス	PC-6001mkII/SR PC-6601/SR
	PC-6001mkII	テープ	3,000円	パックマン	PC-6601/SR PC-6001mkII/SR
	PC-6001mkII	テープ	3,000円	ギャラクシアン	PC-6601/SR PC-6001mkII/SR
	PC-6001mkII	テープ	3,500円	タイニーゼビウスマークII	PC-6601/SR PC-6001mkII/SR
	PC-6001mkII	テープ	3,500円	ディグダグ	PC-6001mkIISR PC-6601/SR
PC-6600シリーズ	PC-6601	FD(3.5')	5,800円	タイニーゼビウスマークII	PC-6601SR
	PC-6601	FD(3.5')	5,800円	ディグダグ	PC-6601SR
FM-7	FM-7	テープ	3,500円	パックマン	FM-NEW7
	FM-7	テープ	3,500円	ラリーX	FM-NEW7
	FM-7	テープ	3,800円	U-Boat	FM-NEW7
	FM-7	テープ	3,800円	ミッドウェイ	FM-NEW7
	FM-7	テープ	5,800円	Pコンパイラ	FM-NEW7
	FM-7	テープ	3,800円	花札	FM-NEW7
	FM-7	テープ	3,500円	ディグダグ	FM-NEW7 ※XE-7対応
	FM-7	テープ	3,800円	ギャラガ	FM-NEW7 ※XE-7対応
	FM-7	テープ	3,500円	ギャラクシアン	FM-NEW7 ※XE-7対応
	FM-7	FD(5')	7,800円	Pコンパイラ	FM-NEW7
	FM-7	FD(5')	5,900円	ゼビウス	FM-NEW7 ※XE-7対応
FM-77	FM-7	FD(5')	9,300円	ゼビウス(XE-7付)	FM-NEW7
	FM-77	FD(3.5')	5,800円	パックマン	FM-NEW7
	FM-77	FD(3.5')	5,800円	ラリーX	FM-NEW7
	FM-77	FD(3.5')	7,800円	Pコンパイラ	FM-NEW7
	FM-77	FD(3.5')	5,800円	ディグダグ	FM-NEW7 ※XE-77対応
	FM-77	FD(3.5')	5,900円	ゼビウス	FM-NEW7 ※XE-77対応
	FM-77	FD(3.5')	9,300円	ゼビウス(XE-77付)	FM-NEW7
	FM-77	FD(3.5')	5,800円	ギャラクシアン	FM-NEW7 ※XE-77対応
MZ-700	MZ-700	テープ	3,000円	パックマン	MZ-1200, MZ-80 KC
	MZ-700	テープ	3,000円	ギャラクシアン	MZ-1200
	MZ-700	テープ	3,000円	マッピー	MZ-1200, MZ-80 KC
MZ-2200	MZ-2200	テープ	3,500円	パックマン	MZ-2000
MZ-1500	MZ-1500	QD	4,300円	パックマン	
	MZ-1500	QD	4,300円	ディグダグ	
	MZ-1500	QD	4,300円	マッピー	
	MZ-1500	QD	4,300円	ラリーX	
	MZ-1500	QD	4,500円	ギャラガ	

	機種	メディア	定価	商品名	その他適合機種
MZ-1500	MZ-1500	QD	4,500円	デーモン・クリスタル	
	MZ-1500	QD	4,300円	ハンバーガー	
X-1 ※すべてXE-1対応	X-1	テープ	3,500円	パックマン	X-1/C,CS,CK, X-1D,ターボ,F
	X-1	テープ	3,500円	ディグダグ	X-1/C,CS,CK, X-1D,ターボ,F
	X-1	テープ	3,800円	ゼノン	X-1/C,CS,CK, X-1D,ターボ,F
	X-1	テープ	5,900円	ゼビウス(XE-1付)	X-1/C,CS,CK,F
	X-1	テープ	4,300円	ゼビウス	X-1/C,CS,CK,F
	X-1	テープ	4,300円	ギャラクシアン	X-1/C,CS,CK, X-1D,ターボ,F
	X-1	テープ	3,500円	マッピー	X-1/C,CS,CK, X-1D,ターボ,F
	X-1	テープ	3,800円	花札	X-1/C,CS,CK, X-1D,ターボ,F
	X-1	テープ	3,800円	ハンバーガー	X-1C/D/CS/CK X-1ターボ,X-1F
	X-1	テープ	4,000円	デーモー・クリスタル	X-1C/D/CS/CK X-1ターボ,X-1F
X-1D	X-1D	FD(3')	5,800円	パックマン	
	X-1D	FD(3')	5,800円	ディグダグ	
	X-1D	FD(3')	5,800円	マッピー	
	X-1D	FD(3')	5,800円	ゼノン	
	X-1D	FD(3')	5,800円	ギャラクシアン	
	X-1D	FD(3')	7,500円	ゼビウス(XE-1付)	
	X-1D	FD(3')	5,900円	ゼビウス	
X-1ターボ	X-1 200ラインモード	FD(5')	7,500円	ゼビウス(XE-1付)	X-1Fモデル20/30
	X-1 200ラインモード	FD(5')	5,800円	パックマン	X-1Fモデル20/30
	X-1 200ラインモード	FD(5')	5,800円	ディグダグ	X-1Fモデル20/30
	X-1 200ラインモード	FD(5')	5,800円	マッピー	X-1Fモデル20/30
	X-1 200ラインモード	FD(5')	5,800円	ギャラクシアン	X-1Fモデル20/30
	X-1 200ラインモード	FD(5')	5,800円	ゼノン	X-1Fモデル20/30
	X-1 200ラインモード	FD(5')	6,000円	ハンバーガー	X-1Fモデル20/30
	X-1 200ラインモード	FD(5')	6,200円	デーモー・クリスタル	X-1Fモデル20/30
MSX	MSX	ROM	4,500円	パックマン	
	MSX	ROM	4,500円	マッピー	
	MSX	ROM	4,500円	ギャラクシアン	
	MSX	ROM	4,500円	ワープ&ワープ	
	MSX	ROM	4,500円	キング&バルーン	
	MSX	ROM	4,500円	ラリーX	
	MSX	ROM	4,500円	ディグダグ	
	MSX	ROM	4,500円	エクセリオン	
	MSX	ROM	4,500円	ギャラガ	
	MSX	ROM	4,500円	タンクバタリアン	
	MSX	ROM	4,500円	ボスコニアン	
	MSX	ROM	4,500円	MINIゴルフ	
	MSX	テープ	6,800円	MARS(ケイサンヤサン)	
	MSX	テープ	6,800円	ミュージックツール(オンガクヤサン)	
ファミリーコンピュータ用ソフト	ファミリーコンピュータ	ROM	4,500円	パックマン	
	ファミリーコンピュータ	ROM	4,500円	マッピー	
	ファミリーコンピュータ	ROM	4,500円	ギャラクシアン	
	ファミリーコンピュータ	ROM	4,900円	ゼビウス	
	ファミリーコンピュータ	ROM	4,500円	ギャラガ	
	ファミリーコンピュータ	ROM	4,500円	ディグダグ	
オリジナルジョイスティック	X-1 PC-9801U-03対応		3,900円	XE-1	X-1シリーズ MSX PC-6000シリーズ
	FM-7		6,800円	XE-7	FM-7/NEW7
	FM-77		6,800円	XE-77	FM-77
ナムコキャラクターグッズ	パックマン Tシャツ(L)		1,800円		
	パックマン Tシャツ(S)		1,800円		
	パックマン ポーチ&タオル		1,800円		
	マッピー ポーチ&タオル		1,800円		
	パックマン ペーパーバッグ		150円		

● お店に在庫がない場合は右側の申し込み書に必要事項を記入してわたして下さい。取寄せてもらえます。
● オリジナルジョイスティックXE-7、XE-77は対応ソフトが限られています。上記の表をご確認ください。
● PC-9801U-03は標準価格20,000円、PC-9801-14は標準価格28,000円でNECから発売されています。

電波新聞社 ソフト販売部
〒141 東京都品川区東五反田1丁目11番15号
電話 (03)445-6111

大阪本社 06-203-3361 西部本社092-431-7411
札幌支局011-641-5591 仙台支局0222-27-7211
静岡支局0542-54-6405 新潟支局0252-45-2526
金沢支局0762-63-8661 京都支局075-221-8021
広島支局082-228-5581 高松支局0878-61-3111
名古屋支局052-261-4541 下関支局0832-67-7478
関東総局0273-26-3206 熊本支局096-380-7500
松本支局0263-36-2266 鹿児島支局0992-26-3630
神戸支局078-391-5885

この注文書を切り取ってパソコン・ショップへ

注文書

お取あつかい店名、住所、TEL

商品名	発売元
①	㈱電波新聞社出版販売部 〒141 東京都品川区東五反田一―十一―十五 TEL〇三―四四五―六一一一
②	
③	
部	

注文日　　月　　日

注文者住所氏名

新人類のためのポスト・テクノ。

THE RETURN OF VIDEO GAME MUSIC

「ビデオ・ゲーム・ミュージック」「スーパー・ゼビウス」に続くファン待望の第3弾。A面はEDIT VERSION。B面のARRANGE VERSIONには上野耕路、国本佳宏、藤井丈司、飯尾芳史の新人類を起用。テクノの次は、これだ。

ザ・リターン・オブ・ビデオ・ゲーム・ミュージック

LP・ALR-22004 CT・ALC-22004 各¥2,200 好評発売中

YEN卒業記念ビデオ、好評発売中。

YMO、戸川純、立花ハジメ、上野耕路、サンディー＆サンセッツ他出演。
09AV-3(VHS) 09AT-3(Beta) 各¥8,800



アルファレコード株式会社 販売元：ワーナー・パイオニア株式会社

秋葉原価格でローンができます
電気の街秋葉原で 21年の信用!!

AVCフタバ

AUDIO · VIDEO · COMPUTER

☎03(253)7661



AVCフタバ電機㈱

〒101 東京都千代田区外神田2-9-8 外神田ユニオンビル601号

SHARP ポケコン PC-1245 (入門書付)

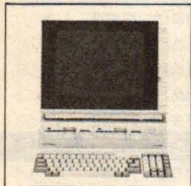


限定大特価
定価¥17,800
現金特価¥9,000

今すぐ もよりの電話から	
札幌 011-611-5104	名古屋 052-452-3271
仙台 0222-64-3704	大阪 06-311-3931
新潟 0252-75-4175	広島 082-295-6873
	福岡 092-481-2494

SHARP パソコンテレビ X1 turbo

注文No. CP-034



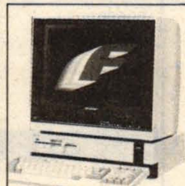
新製品
Model 40登場。

CZ-862C(本体) ¥258,000
CU-14D1(ディスプレイ) ¥108,000
定価合計¥366,000
特価➡¥300,000

36回払	初回¥11,500	¥10,300×35回
	36回トータル¥372,000	
48回払	初回¥9,300	¥8,100×47回
	48回トータル¥390,000	

SHARP パソコンテレビ X1 F

注文No. CP-033



新製品
Model 20

CZ-812 C(本体) ¥139,800
CZ-811D(ディスプレイ) ¥89,800
定価合計¥229,600
特価➡¥188,000

24回払	初回¥10,240	¥9,200×23回
	24回トータル¥221,840	
36回払	初回¥9,120	¥6,400×35回
	36回トータル¥233,120	

東芝 MSX PASOPIA IQ

注文No.CP-028

漢字ROMカートリッジ HX-M200 ¥29,800
ドットプリンタ HX-P550 ¥84,800

ワープロソフト内蔵で、即、ワープロに変身。



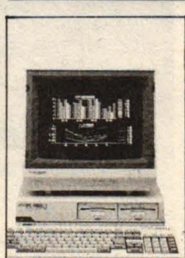
定価合計¥212,000

HX-21(本体)
HX-M200(漢字ROM)
HX-P550(プリンタ)
HX-P501(ケーブル)
HX-C800(データレコーダ)

初回	2回目以降
¥9,700	¥8,300×23回
¥7,800	¥5,800×35回

NEC PC-9801U2

注文No.CP-036



PC-9801U2(本体)
¥298,000
PC-KD851(モニター)
¥158,000

現金特価¥425,000
標準定価合計¥456,000

初回	2回目以降
¥13,500	¥12,900×35回
¥12,800	¥10,100×47回

富士通 FM-NEW7

注文No. CP-030

FM-7のソフトと機能を全て引きついで新登場!



MB25015(本体) ¥99,800
MB27343(14"カラーモニタ) ¥67,800
MB26512(ケーブル) ¥1,800
MB27502(データレコーダ) ¥12,800
定価合計¥182,200
特価➡¥142,000

24回払	初回¥8,860	¥6,900×23回
	24回トータル¥167,560	
36回払	初回¥8,080	¥4,800×35回
	36回トータル¥176,080	

Mk PC NEC PC-6601SR

注文No. CP-008



はじめての、
ワイヤレスキーボード
&テレビパソコン。

PC-6601SR(本体) ¥155,000
PC-TV151(ディスプレイ) ¥94,800
定価合計¥249,800
特価➡¥210,000

24回払	初回¥10,900	¥10,300×23回
	24回トータル¥247,800	
36回払	初回¥8,400	¥7,200×35回
	36回トータル¥260,400	

パソコン本体

メーカー	製品名	標準価格	24回均等	36回均等
NEC	PC-6001MKIISR	¥89,800	¥3,688	¥2,583
	PC-8001mkIISR	¥108,000	¥4,376	¥3,066
	PC-8801mkIISR			
	・モデル10	¥168,000	¥6,834	¥4,788
	・モデル20	¥213,000	¥8,653	¥6,062
	・モデル30	¥258,000	¥10,522	¥7,371
	PC-9801U2	¥298,000	¥12,046	¥8,439
	PC-9801M2	¥415,000	¥16,717	¥11,711
日立	MB-S1 /30	¥198,000	¥7,768	¥5,442
	MB-S1 /40	¥298,000	¥11,702	¥8,198
富士通	FM-77L2	¥193,000	¥7,768	¥5,442
	FM-77L4	¥238,000	¥9,588	¥6,717
	FM-16II	¥195,000	¥7,867	¥5,511
シャープ	MZ-1500	¥89,800	¥3,737	¥2,618
	X1-Fモデル10	¥179,600	¥7,228	¥5,063
	X1ターボモデル10	¥297,800	¥11,702	¥8,198
	モデル20	¥377,800	¥14,848	¥10,402
	モデル30	¥407,800	¥16,028	¥11,229

CRTディスプレイ

メーカー	製品名	標準価格	24回均等	36回均等
NEC	PC-TV151	¥94,800	¥3,933	¥2,756
	PC-TV351	¥129,800	¥5,212	¥3,651
	PC-KD251K	¥59,800	¥2,508	¥1,757
	PC-KD551K	¥99,800	¥4,179	¥2,928
	PC-KD851	¥158,000	¥6,392	¥4,478
	PC-KD852	¥99,800	¥4,179	¥2,928
	PC-8853N	¥168,000	¥7,031	¥4,926
シャープ	CU-14F1	¥64,800	¥2,606	¥1,826
	CU-14D1	¥108,000	¥4,376	¥3,066
	CU-14H1	¥99,800	¥3,983	¥2,790
	CU-14P1	¥128,000	¥5,113	¥3,582
	CZ-850D	¥129,800	¥5,212	¥3,651

プリンター

メーカー	製品名	標準価格	24回均等	36回均等
NEC	PC-PR101T	¥108,000	¥4,523	¥3,169
	PC-PR101L	¥175,000	¥7,326	¥5,132
	PC-PR201T	¥170,000	¥7,129	¥4,994
	PC-PR201L	¥288,000	¥12,046	¥8,439
シャープ	CZ-8PN1	¥134,800	¥5,654	¥3,961
エプソン	SP-80(ROM IF/ケーブル付)	¥69,800	¥2,950	¥2,067
	RP-100II(ケーブル付)	¥106,800	¥4,425	¥3,100
セイコー	GP500M/F(ケーブル付)	¥55,800	¥1,918	¥1,343
	GP550M/F(ケーブル付)	¥95,800	¥3,294	¥2,308

ワードプロセッサー

●リコー
MyRIPORT 20
定価¥198,000➡特価¥168,000
▶均等払例 ¥8,260×24回 ¥5,787×36回

●シャープ
WD-100 ミニ書院
定価¥148,000➡特価¥126,000
▶均等払例 ¥6,195×24回 ¥4,340×36回

●キャノン
ワードボーイ ホームワープロ 時代をひらく PW-10J
定価¥88,000➡特価¥75,000
▶均等払例 ¥6,938×12回 ¥3,688×24回

●セットの組合せは自由/広告に出ていない他の機種はお問合せ下さい。

頭金なし 手軽な電話クレジット	カレッジクレジット 保証人なし。但し満20才以上の学生の方。	納期 通常の場合、当社に申込書が到着後1週間以内。特に人気のある商品で品薄の場合、少々納期が遅れる場合もありますので御了承下さい。	
製品先取り お支払いは約1~2カ月後から。	低金利クレジット 1回の支払は2,700円以上で3~48回。ボーナス併用も可	完全保証 すべてメーカー保証書付 アフターケア万全。	AM10時からPM11時まで受付 日曜・祝日も営業
無料配送 全国どこでも無料配送。	全国セッティング ご注文の際、お申し付け下さい。 別途料金	18才未満の方 ご両親が代理購入者としてお申し込み下さい。	

●セットの組合せは自由/広告に出ていない他の機種はお問合せ下さい。

ワールド イン アオヤマ

サンシャイン60階通り東急ハンズ隣り

7月12日池袋店新装オープン

ソフトセンターのオープンでいよいよ充実

買い替えませんか

お得な高額下取り制度

下取り機種	購入機種		下取り差額	24回均等払い	36回均…
NEC PC6001シリーズ⇒最新機種					
PC6001/II	→ PC8801		(中古)= 65,000	3,350	2,
PC6001/II	→ PC8801/II-10		(中古)= 78,000	4,000	3,
PC6001/II	→ FM-NEW7		(新品)= 58,000	2,990	2,
PC6001/II	→ mz1500		(新品)= 47,000	2,420	1,
PC6001/II	→ PC6001/II SR		(新品)= 47,000	2,420	1,
PC6001/II	→ X-1cs		(中古)= 97,000	4,990	3,
NEC PC8001シリーズ⇒最新機種					
PC8001	→ PC8801		(中古)= 71,000	3,650	2,
PC8001/II	→ PC880 1		(中古)= 65,000	3,350	2,
PC8001/II	→ PC8001 SR		(新品)= 61,000	3,140	2,
PC8001/II	→ PC8801/II SR20		(新品)=145,000	7,070	4,
PC8001/II	→ PC8801/II SR30		(新品)=181,000	8,830	6,

今だからお得な高額下取り制度

お持ちの機種を最新機種に買い替えませんか。パソコンは最新にグレードを上げるから価置を有していきます。今あるパソコンで満足しては上達しません。　最新機種を使いこなすのがパソコンライフです。

X-1F



高速グラフィックは約35倍を実現

X-1F20セット

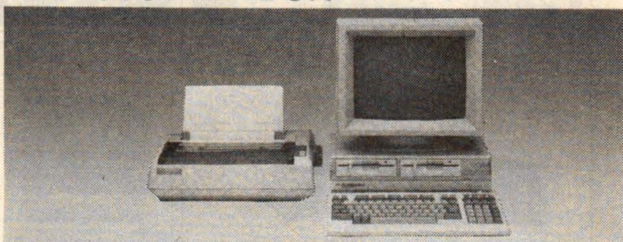
CZ-812C……………………¥139,800
CZ-811D……………………¥ 89,800
ブランクディスク10枚………¥ 17,000

定価合計 ¥246,600 → **¥195,000**

¥3000×36 ㊍22400 ㊐なし
¥5900×42 ㊍ なし ㊐なし
¥9600×24 ㊍ なし ㊐なし

NEC PC8801シリーズ⇒最新機種				
PC8801 (漢なし)	→ PC8801/II 30	(中古)=112,000	5,460	3,830
PC8801 (漢なし)	→ PC8801/II SR10	(新品)= 89,000	4,580	3,310
PC8801 (漢あり)	→ PC8801/II SR30	(新品)=159,000	7,750	5,440
PC8801 (漢あり)	→ X-1F20〈本体〉 新製品	(新品)= 63,000	3,440	2,340
PC8801/II-10	→ X-1F20〈本体〉 新製品	(新品)= 51,000	2,630	1,900
PC8801/II-10	→ PC8801/II SR10	(新品)= 74,000	3,810	2,750
PC8801/II 20	→ PC8801/II SR30	(新品)=122,000	5,950	4,170
PC8801/II 20	→ PC9801U2 新製品	(新品)=156,000	7,610	5,330
PC8801/II 20	→ PC8801/II SR20	(新品)= 87,000	4,480	3,230
PC8801/II 30	→ PC9801m2	(新品)=228,000	11,120	7,790
PC8801/II 30	→ PC9801U2 新製品	(新品)=138,000	6,730	4,720
PC8801/II 30	→ X-1 turbo40 新製品	(新品)=106,000	5,170	3,630
PC8801/II 30	→ PC8801/II SR20	(新品)= 70,000	3,600	2,600
PC8801/II 30	→ PC8801/II SR30	(新品)= 95,000	4,890	3,530
NEC PC9801シリーズ⇒最新機種				
PC9801E	→ PC9801F2	(新品)=195,000	9,510	6,670
PC9801E	→ PC9801U2 新製品	(新品)=168,000	8,190	5,740
PC9801F2	→ PC9801U2 新製品	(新品)= 83,000	4,270	3,080
PC9801F2	→ PC98XAml 新製品	(新品)=280,000	13,650	9,570
PC9801F2	→ PC98XAm2 新製品	(新品)=372,000	18,140	12,710

PC-8801mkII SR



PC-8801/II SR30……………¥258,000
テクザー……………………¥ 6,800

定価合計 ¥264,800 → **¥208,000**

PC-8801/II SR20……………¥213,000
テクザー……………………¥ 6,800

定価合計 ¥219,800 → **¥170,000**

¥3000×48 ㊍16000 ㊐なし
¥6000×36 ㊍ 7100 ㊐なし
¥7200×36 ㊍ なし ㊐なし
¥3000×60 ㊍5800 ㊐なし
¥4700×48 ㊍ なし ㊐なし
¥5900×36 ㊍ なし ㊐なし

- **24時間サポート体制** いつでもどこでも24時間受付中！
- **高額下取制度** 買替は絶対にお得！ 下取は今すぐここで。
- **支払はゆっくり後払い** 商品到着翌月からのお支払
- **ヤングクレジット** 18歳未満の方は必ず保護者の方と一緒に電話して下さい。
- **土、日曜配達OK** 都合のよい日に確実にお手元へ。不在がちの方にも便利
- **低金利クレジット** 月々3,000円からの低金利クレジット
- **全商品完全保険付** 製品にはすべて一年間の保険が付いています
- **キャンパスクレジット** 18歳以上の学生の方は原則として保証人様には連絡いたしません。

現金払い及び頭金については商品到着時にお支払下さい。

すでに御注文いただいている商品のお届け時期や、メンテナンスについては右記へお問合せ下さい。03−987−7795

本　社 東京都豊島区要町3-38-1 〒171　ワープロ店 東京都豊島区東池袋パールシティー 〒17

業界初全パソコン1年間保険付

●火災●落雷●爆発●盗難●破損●機械的事故●水ヌレ

完全保障と永久サポート 初の一年間保険付(海上火災との完全提携)です

ワールド イン アオヤマ

サンシャイン60階通り東急ハンズ隣り

商品は現金一括払い〈代金引換〉でもクレジットでもお申込み出来ます。

優良中古商品

中古パソコンは32項目のチェックandリフレッシュで完全整備済

X−1F10,20セット申込み受付中

NEC

PC6001(本体)	¥ 89,800→¥ 20,000
PC6001/II(本体)	¥ 84,800→¥ 42,000
PC6006(ロム・ラム)	¥ 12,800→¥ 6,000
PC6001/IISR(本体)	¥ 89,800→¥ 65,000
PC6044(RF)	¥ 7,000→¥ 5,000
PC6601(本体)	¥148,000→¥ 65,000
PC6601SR(本体)	¥155,000→¥105,000
PC8001/II(本体)	¥123,000→¥ 50,000
PC8001/IISR(本体)	¥108,000→¥ 70,000
PC6031(フロッピー)	¥ 89,800→¥ 42,000
PC6021(プリンター)	¥ 49,800→¥ 18,000
PCPR401(プリンター)	¥ 49,800→¥ 20,000
PCDR311(データレコーダ)	¥ 12,800→¥ 7,000
PCPR405(プリンター)	¥ 69,800→¥ 52,000
PCKD252(ディスプレー)	¥ 64,800→¥ 45,000
PC8054(ディスプレー)	¥ 65,800→¥ 38,000
PCKD551(4050ディスプレー)	¥118,000→¥ 68,000
PC80S31(フロッピー)	¥168,000→¥ 80,000
PC8801(本体)	¥228,000→¥ 85,000
PC8801/II-10(本体)	¥168,000→¥ 98,000
PC8801/II-30(本体)	¥275,000→¥158,000
PC8801/II-30(仕様)	¥275,000→¥140,000
PC8801/IISR30(本体)	¥258,000→¥188,000
PC8822(プリンター)	¥234,000→¥ 90,000
PC8825(プリンター)	¥168,000→¥ 70,000
PCPR201(プリンター)	¥298,000→¥178,000
PC9801(本体)	¥298,000→¥120,000
PC9801E(本体)	¥218,000→¥135,000
PC9801F2(本体)	¥398,000→¥240,000
PC8201(ハンドヘルド)新品	¥138,000→¥ 84,000

FUJITSU

FM-7(本体)	¥136,000→¥ 65,000
FM-NEW7(本体)	¥ 99,800→¥ 68,000
FM-77D2(本体)	¥228,000→¥152,000
FM-11BS(本体)	¥398,000→¥290,000
FM-8(漢字ロム・非漢字付)	¥218,000→¥ 45,000
MB27501(データレコーダー)	¥ 12,800→¥ 7,000
MB27607	¥ 98,000→¥ 58,000

ワープロ

文豪5N(ワープロセット)	¥398,000→¥270,000
オアシスライト	¥220,000→¥120,000

日立・東芝・SEGA

レベルIIIマーク5(本体)	¥118,000→¥ 42,000
パソピア(本体)	¥163,000→¥ 22,000
パソピア7(本体)	¥119,800→¥ 45,000
JR200(本体)	¥ 79,800→¥ 20,000
ぴゅー太(本体)	¥ 59,800→¥ 10,000
SC-3000(本体)	¥ 29,800→¥ 13,000
SC-3000H(本体)	¥ 32,800→¥ 16,000

SHARP

mz1500(本体)	¥ 89,800→¥ 60,000
mz2000+Gラム付(本体)	¥257,000→¥ 65,000
mz721(本体)	¥ 89,800→¥ 20,000
mz731(本体)	¥128,000→¥ 30,000
X-1(本体・ディスプレー・Gラム)	¥300,000→¥130,000
X-1Cs(本体・ディスプレー)	¥219,600→¥132,000
X-1D(本体・ディスプレー)	¥326,000→¥145,000
X-1Turbo20(本体・ディスプレー)	¥377,800→[redacted]
X-1Turbo30(本体・ディスプレー)	¥407,800→¥280,000
CZ80PK(漢字プリンター)	¥129,800→¥ 60,000
CZ8KR(漢字ロム)	¥ 38,000→¥ 18,000
PC1245(ポケコン)	¥ 17,800→¥ 7,000
PC1246(ポケコン)	¥ 17,800→¥ 9,000
PC1350(ポケコン)	¥ 36,800→¥ 22,000
PC1500(ポケコン)	¥ 59,800→¥ 24,000
12M212C(2000ディスプレー)	¥ 69,800→¥ 36,000
14M141C(2000ディスプレー)	¥ 69,800→¥ 36,000
14M131C(2000ディスプレー)	¥ 59,800→¥ 36,000
15M511C(2000ディスプレー)	¥ 59,800→¥ 36,000

EPSON

HC-20(ハンドヘルド)	¥138,000→¥ 60,000
HC-88(ハンドヘルド)	¥298,000→¥190,000
FP-1100(本体)	¥128,000→¥ 28,000
MP-80(プリンター)	¥139,800→¥ 30,000
MP-80K(プリンター)	¥189,800→¥ 52,000
FP-80K(プリンター)	¥189,800→¥ 68,000
RP-80F/T(プリンター)	¥104,000→¥ 58,000
GP-500M(プリンター)	¥ 49,800→¥ 28,000
GP-550M(プリンター)	¥ 89,800→¥ 48,000
TF-10(フロッピー)	¥125,800→¥ 65,000
TF-20(フロッピー)	¥142,000→¥ 66,000
LFD-550(フロッピー)	¥148,000→¥ 68,000
K275A(フロッピー)	¥168,000→¥ 65,000

MSX

CF-1200(RF付16K)	¥ 58,800→¥ 38,000
CF-2000(RF付16K)	¥ 64,800→¥ 32,000
HX-10S(RF付16K)	¥ 55,800→¥ 32,000
HX-10D(RF付64K)	¥ 65,800→¥ 39,000
HB-55(RF付16K)	¥ 59,800→¥ 32,000
HB-75(RF付64K)	¥ 79,800→¥ 38,000
MB-HI(RF付32K)	¥ 79,800→¥ 35,000
MPC-5(RF付16K)	¥ 64,800→¥ 32,000
PHC-30n(RF付,64K,DR付)〈新品〉	¥ 69,800→¥ 46,000
HC-60(RF付32K)〈新品〉	¥ 64,800→¥ 42,000
HC- 7(RF付64K)〈新品〉	¥ 82,800→¥ 52,000
FM-X(RF付16K)	¥ 49,800→¥ 30,000
16K拡張カートリッヂ〈新品〉	¥ 8,000→¥ 6,200
16K拡張カートリッヂ〈中古〉	¥ 8,000→¥ 5,000
PV-7(RF付8K)	¥ 29,800→¥ 15,000
ML-8000(RF付16K)	¥ 56,800→¥ 30,000

上記商品は限定品ですので売り切れ次第締切らせていただきます。
万一到着商品が不良の場合は、サポート事業部にて修理・交換させていただきます。

代金は商品到着のお支払

代金は商品を確かめてからお支払下さい。配達日はもとより時間も指定出来ますのでお使いになる方が確かめられるシステムです。

頭金なしボーナス一括払い

キャンパスクレジットでは参考だけの保証人でOKクレジットも手続もかんたん

保証期間も4ヵ月（業界初の完全サポート）

24時間電話受付(年中無休)

03 987-777

業界初全パソコン1年間保険付

●火災●落雷●爆発●盗難●破損●機械的事故●水ヌレ

8月1、2、3、4日ベーシックマガジンデー

雑誌「ベーマガ」を持って来ると新品ソフトが2割引のほかパソコンを買うとすてきなプレゼントがもらえる。

ソフトの注文方法

自分の希望するソフトを選んで下さい。
お金をそろえて郵便局で現金書留を使い申し込んで下さい。
当社に申し込んだソフトは、約5日～7日位でお手元にお届けいたします。
一在庫にないものに関しては、お時間をいただく場合があります。

PC8001/II 30を持っている方には味わえないすごいソフトパソコンソフトの限界を見た「テクザー」はSRを買う時に是非使っていただきたいです。

ソフトの申し込みは申し込み用紙に記入のうえ現金書留にて申し込み下さい。

現金書留申込用紙

ソフト割引価格＋350＝現金書留にて送り下さい。

住所	商品名	金額
氏名	本体機種	合計金額
様		郵送料は1本350円 2本以上500円となります

PC6001/II・SR対応

ゾコンタワー	T/B	980	850
ハイドライド	T/B	4,800	4,320
X-9 3Dフライトシミュレーター	T/B	2,800	2,520
ョップリフター	T/B	4,800	4,320
ードランナー	T/B	4,800	4,320
球狂	T/B	4,000	3,600
ザード	T/B	4,800	4,320
ラ4001	T/B	4,800	4,320
ロフェッショナル麻雀	T/B	4,800	4,320
ックマン	T/B	3,500	3,150
ゼビウス	T/B	3,500	3,150
アドアmkII	T/B	3800	3450
ンダーフォース	T/B	4800	4320
イニーゼビウスマークII	T/B	3500	3150
スランプバブル大作戦	T/B	3600	3240
ィングマン	T/B	4800	4320
Dゴルフシュミレーション	T/B	4000	3600
ゼニランド	T/B	4800	4320

PC8001/II・SR対応

ダンジョン	T/B	5,200	4,700
コスモミューター	T/B	4,000	3,600
ジャン狂	T/B	4,000	3,600
コリドール	T/B	4,500	4,050
信長の野望	T/B	4,500	4,050
デゼニランド	T/B	4,800	4,320
サラダの国のトマト姫	T/B	4,800	4,320
パンチボール・マリオブラザーズ	T/B	3,600	3,240
フラッピー	T/B	4,500	4,050
ロードランナー	T/B	4,800	4,320
ザクサス	T/B	3800	3420
不思議の国のアリス	T/B	3500	3150
ドアドア	T/B	3800	3450
アラレのJUMP UP	T/B	3600	3240
ミステリーハウスII	T/B	3800	3450

MSX

デゼニランド	T/B	4,800	4,320
新 サラダの国のトマト姫	T/B	4,800	4,320
ゴルフ狂	ROM	4,800	4,320
倉庫番	ROM	4,800	4,320
ミステリーハウスII	T/B	3,800	3,420
プロフェッショナル麻雀	T/B	4,000	3,600
クィーンズゴルフ	ROM	4,800	4,320
グライダー	ROM	4,800	4,320
フラッピー	T/B	3,800	3,420
ローラーボール	ROM	4,800	4,320
ヴォルガード	T/B	4,200	3,780
続・黄金の墓(スフィンクスの謎)	T/B	4,800	4,320
新 ロードランナー	ROM	5900	5500
ボンバーマン	ROM	4,800	4,320
EGGY	T/B	4,200	3800
ホールインワン	ROM	4,800	4,320

全国どこでも郵送するワールド イン アオヤマのソフト郵送システム

PC8801/II・SR対応

商品名	メディア	定価	割引価値
ンストラクション	5' 2D	6,900	6,210
コスカウォーズ	5' 2D	5,800	5,220
車	T/B	4,200	3,780
ーピングスキャンダル	5' 2D	6,500	5,900
ァイヤークリスタル	5' 2D	7,800	7,100
ラゴンスレイヤー	5' 2D	7,200	6,500
ラズマライン	T/B	4,800	4,320
球狂	5' 2D	6,800	6,150
ラズマライン	5' 2D	6,900	6,210
HE BLACK ONYX	5' 2D	7,800	7,100
ョップリフター	5' 2D	6,800	6,150
ァイヤークリスタル	T/B	4,800	4,320
2グランプリ	T/B	3,800	3,420
車	5' 2D	6,400	5,800
ロフェッショナル麻雀	5' 2D	6,800	6,150
ードランナー	5' 2D	6,800	6,150
ハイドライド	5' 2D	6,800	6,150
アドア	T/B	3800	3420
アドア	5'2D	5800	5220
ルフォス	T/B	4800	4320
ルフォス	5'2D	6800	6120
ュートロン	T/B	4800	4320
ュートロン	5'2D	6800	6120
ース	5'2D	5800	5220
ィングマン	T/B	4800	4320
脳4989	T/B	4800	4320
脳4989	5'2D	6400	5760
ルドラド伝奇	T/B	4800	4320
ルドラド伝奇	5'2D	7800	7020
ィングマン	5'2D	5800	5220
井沢誘拐案内	T/B	4800	4320
井沢誘拐案内	5'2D	5800	5220
イトライフ	5'2D	7800	7020
リドール	5'2D	6800	6120
長の野望	5'2D	6800	6120
Dゴルフシュミレーション	5'2D	6800	6120
ンファン	5'2D	6800	6120
ォルガード	5'2D	6800	6120
88ベーシックコンパイラ	5'2D	9800	8820
ゼニランド	T/B	4800	4320
ラダの国のトマト姫	T/B	4800	4320
ラダの国のトマト姫	5'2D	6800	6120
A・S Joyスナック	MKII・SR	8000	5200
Mフランクディスク10	2D	12000	6850
テクザー(SR用)	5'2D	6800	6210

FM-7/77

商品名	メディア	定価	割引価値
マリオブラザーズSPECIAL	T/B	3,600	3,240
パンチボール・マリオブラザーズ	T/B	3,600	3,240
マイロリータ	T/B	3,800	3,420
FIERIE'S RESIDENCE	5' 2D	7,800	7,100
フラッピー	T/B	4,500	4,050
サンダーフォース	T/B	4,500	4,050
ヴォルガード	T/B	4,500	4,050
名棋士	T/B	3,800	3,420
プラズマライン	T/B	4,800	4,320
カレイジアス・ペルセウス	T/B	4,800	4,320
テラ4001	T/B	4,800	4,320
ドラゴンスレイヤー	T/B	4,800	4,320
ラリーX	T/B	3,500	3,150
ちゃっくんぽっぷ	T/B	4,500	4,050
フロントライン	T/B	4,500	4,050
仮面ライダー	T/B	4,800	4,320
ブルースリー	T/B	4,800	4,320
サラダの国のトマト姫	T/B	4,800	4,320
チャンピオン・バルダーダッシュ	T/B	4,800	4,320
暗黒城	T/B	3800	3420
ザース	T/B	3800	3420
ニュートロン	T/B	4800	4320
エルドラド伝奇	T/B	4800	4320
TOKYOナンパストリート	T/B	4800	4320
ウィングマン	T/B	4800	4320
チョップリフター	T/B	4800	4320
チョップリフター	5'2D	5800	5220
ロードランナー	T/B	4800	4320
ロードランナー	5'2D	5800	5220
野球狂	T/B	4000	3600
団地妻の誘惑	T/B	4800	4320
新 ゼビウス Joy付		9300	8370

X-1シリーズ

商品名	メディア	定価	割引価値
スプリングパニック	T/B	980	880
GHOST TOWN	T/B	3,800	3,420
サラダの国のトマト姫	T/B	4,800	4,320
フラッピー	T/B	4,500	4,050
ヴォルガード	T/B	4,500	4,050
プラズマライン	T/B	4,800	4,320
EGGY	T/B	4,200	3,780
H.P王将	T/B	4,200	3,780
野球狂	T/B	4,000	3,600
野球狂	5' 2D	6,800	6,120
ミステリーハウス/ウォーリー	T/B	3,800	3,420
ちまちま	T/B	4,800	4,320
F2グランプリ	T/B	3,800	3,420
ドラゴンスレイヤー	T/B	5,900	5,310
THE BLACK ONYX	T/B	5,800	5,220
ちゃっくんぽっぷ	T/B	4,500	4,050
フロントライン	T/B	4,500	4,050
X-1 ゼビウス JOY付	T/B	5,900	5,310
X-1 ゼビウス JOY付	5' 2D	7,500	6,750
ニュートロン	T/B	4800	4320
頭脳4989	T/B	4800	4320
走れ！せんべいさん	T/B	3800	3420
暗黒城	T/B	3800	3420
ウィングマン	T/B	4800	4320
ロードランナー	T/B	4800	4320
ロードランナー	5'2D	5800	5220
スペアチェンジ	T/B	4800	4320
スペアチェンジ	5'2D	5800	5220
チョップリフター	T/B	4800	4320
チョップリフター	5'2D	5800	5220
団地妻の誘惑	T/B	4800	4320
ナイトライフ	T/B	4500	4050
ドアドア	T/B	3800	3420
スウォーム	T/B	3600	3240
大脱走	T/B	4200	3780
ハイドライド	T/B	4800	4320
エグゾアII・ウォーロイド	T/B	3800	3420

mz1500

商品名	メディア	定価	割引価値
マリオブラザーズSPECIAL	QD	5,200	4,680
3-Dゴルフシミュレーション	QD	4,000	3,600
不思議の国のアリス	QD	4,500	4,050
H.P.王将	QD	4,200	3,780
サラダの国のトマト姫	QD	5,800	5,220
惑星メフィウス	QD	4,800	4,320
ヴォルガード	QD	4,800	4,320
フラッピー	QD	4,800	4,320
サンダーフォース	QD	4,800	4,320
ロードランナー	QD	5,200	4,680
ドアドアmkII	QD	3800	3420
ザクサス光年2000光年	QD	4800	4320
ドンファン	QD	6800	6120
MAZE LAND	QD	3600	3240
ブリザード	QD	3600	3240
ハンバーガー	QD	4800	4050
デゼニランド	QD	5000	4500

ファミリーコンピューター

新 チャンピオンロードランナー	4500	4050
新 けっきょく南極大冒険	4500	4050
新 ER・カンフー	4500	4050
新 サッカー	4500	4050
新 バンゲリングベイ	4500	4050
新 インベーダー	4500	4050
ゼビウス	4900	4410
パックマン	4500	4050
マッピー	4500	4050
ギャラガ	4500	4050
マリオブラゾース	4500	4050
ロードランナー	4500	4050
F1レース	4500	4050
エキサイトバイク	5500	4950

03－987－7799

上記リストに無いものはお電話にて問合せ下さい。
営業時間10:30～16:00

本 社 東京都豊島区要町3-38-1 サポート 東京都豊島区要町3-38-8 池袋店 東京都豊島区東池袋1-28-6

ワールド イン アオヤマお進め出来るソフト

日本マイコン流通センター

超特価

実用性重視

全国どこでもお電話一本で即お届け!!

高級パソコンデスク

★PC・FMなどあらゆる機種に!
★業務用として開発設計、強度バツグン
実用性を重視し、ムダを省いたシンプル設計、家庭用としてもシンプルな白と黒のツートンカラー
★移動自由自在(ストッパー付キャスター使用)

全国特急発送

パソコンの置き場所にお困りの方へ――省スペース情報

クレジットOK!



特価 ¥36,000

PC-3 クレジット支払例 月々¥3,300×12回
900(幅)×930(高さ) 700(〃)×740(奥行)



特価 ¥29,800

PC-1 クレジット支払例 月々¥3,300×10回
600(幅)×930(高さ) 700(〃)×740(奥行)



特価 ¥42,000

PC-2 クレジット支払例 月々¥3,800×12回
1200(幅)×930(高さ) 700(〃)×740(奥行)

パソコンラック

限定50台 特別販売

PR-5

激安 特別価格 ¥19,800

1台3役

椅子に座って



フロアの上で



机の上で

- ●キャスター付
(ストッパー付キャスター使用)
- ●一発電源スイッチ付
- ●木目調
- ●場所をとらない
- ●移動がカンタン
- ●強化木材なので強度は抜群
- ●棚の高さは自由自在
- ●収納幅59cm

★お申込は、お電話か下記の申込書で

★全機種組立式、ドライバー1本で組立て簡単です。

パソコンデスクの特長

- ●本体、キーボード、プリンターなどコンハクトにセット 周辺機器など使い易い位置に自由なセットができます
- ●テーブルの高さは、一般の机と同じに設定、他の机と併用の場合にも便利です
- ●ディスプレイの奥行を十分に確保した広いディスプレイ台 PC-1でもディスプレイ横にDISKなどを設置できます

●お申込みは今すぐお電話か下記の申込書で!

東京本社受付☎03(463)4455 (ヨシココ)
大阪受付☎06(364)1258
福岡受付☎092(751)3901

※すでに注文いただいております商品の納期・お問合せは東京本社までお電話下さい。

●受付/午前10時➡午後7時

お申込方法

●今すぐ下記の申込書にご希望商品名と住所・氏名・電話番号を明記の上、代金を同封して現金書留にてお送り下さい。到着後3日前後で商品がお手もとに届きます。
●クレジットでお求めの場合は、お電話にて受付けております。

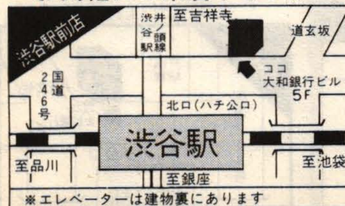
尚、お急ぎの方は今すぐお電話でお申込下さい。

送り先: 〒150 東京都渋谷区道玄坂2-3-2 大外ビル
㈱日本マイコン流通センター

●お振込の場合は、先に必ずお電話にて住所・氏名・お電話番号をお知らせ下さい。

振込先: 大和銀行 渋谷支店 普通 6400197
㈱日本マイコン流通センター

渋谷駅前店にて展示中
お気軽にご来店下さい!!



㈱日本マイコン流通センター
〒150 東京都渋谷区道玄坂2-3-2 大外ビル

キリトリ線

《商品申込書》 昭和 年 月 日 日本マイコン流通センター 御中

ご購入機種(新品)			左記の商品を申し込みます。至急お送り下さい。 ㊞
品名	特価価格	台数	フリガナ
(例)PR-5	¥19,800	1	氏名 ☎( )
			フリガナ
			住所(〒)

●全国の販売店様へ。卸も行っておりますので、お気軽にお問い合せ下さい。TEL 03-463-4612

B8月号

日本マイコン流通センター

中古・新品マイコンショップ

渋谷駅前 ハチ公口 徒歩0分

中古マイコン 在庫300台！

中古ソフト大量展示！

中古マイコンリスト

全メーカー満載

お買得中古マイコン本体・周辺機器リストができました!!

●御希望の方は、60円切手2枚を同封の上、当社中古マイコンリスト Ⓑ ⑧係へお送り下さい。

激安市

来てみないとソンをする！

全国通信販売は今すぐ下記の申込書かお電話でお申込み下さい！

●PC-8001MKIIゲームソフト（新品）正価2,800円……特価120円均一 ソフトは通信販売できません

注文No.B-01 東芝パソピア（マイコン）（中古）正価163,000…………特価19,800円

注文No.B-02 サンヨーPHC-20（マイコン）（中古）正価47,800円………特価7,800円

注文No.B-03 キャノンX-07（ハンドヘルド）（中古）正価69,800円….特価34,800円

注文No.B-04 セガSG-1000（中古）正価12,500円…………………特価7,800円

●激安市の商品、ディスケットは送料700円です。

新品 ディスケット（5インチ）品質保証

★注文No.B-05 2Dディスケット（ノーブランド）1箱（10枚入）‥特価3,400円

★注文No.B-06 2DDディスケット（ノーブランド）1箱（10枚入）特価4,400円

★注文No.B-07 2HDディスケット（ノーブランド）1箱（10枚入）特価7,900円

★注文No.B-08 2Dカラーディスケット1箱（10枚5色入）…特価4,600円

注文No.B-09 2Dマクセルディスケット1箱（10枚入）…..特価5,900円

★はプラスチックケース付

㊙お買得品セット

全国どこでも　頭金なしクレジット　お申し込みは今すぐお電話か、下記の申込書で！

注文No.B-30 NEC PC-8801MKII SR30セット

NEC PC-8801MKII SR M30（本体）
NEC PC-KD852（640×400カラーモニター）
合計定価 ~~¥357,800~~

新品

特価¥278,000

※ディスプレイをTV-351（テレビ機能付）に交換もできます。特価¥298,000

回数	1回目	2回目以降
24回	¥13,800	¥13,300
36回	¥10,160	¥ 9,400
48回	¥ 8,040	¥ 7,400

●512色中8色対応モニター（アナログRGB）

注文No.B-31 NEC PC-6001MKII SRセット

NEC PC-6001MKII SR（本体）
NEC PC-DR312（データレコーダ）
NECテレビアダプター
合計定価 ~~¥109,600~~

新品

特価¥76,800

回数	1回目	2回目以降
12回	¥6,284	¥5,300
20回	¥4,874	¥3,300

●そのまま御家庭のテレビにつなげます（アダプター付）

※PC-6001MKIIセットの場合は特価¥59,800

注文No.B-32 Victor HC-60 MSX 32K

定価 ~~¥64,800~~

限定5台

新品

特価¥44,800

回数	1回目	2回目以降
15回	¥ 4,032	¥ 3,200

●そのまま御家庭のテレビにつなげます（ケーブル付）

注文No.B-33 NEC PC-8001MKIIセット

限定9台

PC-8001MKII（本体・中古）
PC-DR311（データレコーダ・新品）
テレビアダプタ
合計定価 ~~¥148,600~~

激安6.5割引

¥67,800

回数	1回目	2回目以降
12回	¥6,124	¥6,100
24回	¥4,370	¥3,200

●そのまま御家庭のテレビにつなげます。（アダプター付）

注文No.B-34 SHARP MZ-721

定価 ~~¥89,800~~

限定9台

入門者に最適！

現金特価 ¥22,800（中古）

激安8割引

●データレコーダ内蔵
●そのまま御家庭のテレビにつなげます（ケーブル付）

注文No.B-35 富士通 FM-8セット

限定8台

FM-8（本体・中古）
PC-DR312（データレコーダ・新品）
テレビアダプタ
合計定価 ~~¥243,600~~

激安7.5割引

¥59,800

回数	1回目	2回目以降
12回	¥6,284	¥5,300
24回	¥4,874	¥3,300

●そのまま御家庭のテレビにつなげます。（アダプター付）

●お申込みは今すぐお電話か下記の申込書で！

東京本社受付☎03(463)4455（ヨシココ）
大阪受付☎06(364)1258
福岡受付☎092(751)3901

※すでにご注文いただいております商品の納期・お問合せは東京本社までお電話下さい。

お申込方法

●今すぐ下記の商品申込書に記入の上お送り下さい。クレジットの手続きが済み次第5日前後で商品がお手もとに届きます。
●クレジットの場合、学生・未青年の方は保護者の代理申込みになります。
●クレジットのお支払いは、ご自由に組み合せできますのでご相談下さい。
●現金一括払いの方は、下記の商品申込書にご記入の上、代金を同封して現金書留にてお送り下さい。到着後3日前後で商品がお手もとに届きます。
※激安市の商品、ディスケットのお申し込みは、特価価格に送料700円を加算して下さい。

尚、お急ぎの方は今すぐお電話でお申込下さい。

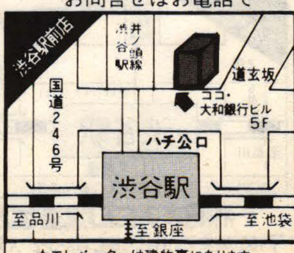
社員・アルバイト募集中！
お問合せはお電話で

キリトリ線

《商品申込書》

昭和　年　月　日　日本マイコン流通センター御中

下記の商品を申し込みます			支払方法	クレジット：現金	
ご購入商品			フリガナ		電話番号
注文No	特価	支払回数	お名前		
(例) B-30	278,000円	36回	フリガナ		
			ご住所		
	円	回		年齢	オ



マイコン・ワープロ・周辺機器・ソフト・書籍などまとめて

全国ネットで あなたのマイコンを 高価下取・買取



日本マイコン流通センター

低金利
クレジットOK!
(月々3,000円から)
3〜60回まで

〈特価中古マイコン在庫一例〉		
メーカー	機種名	特価(円)
NEC	PC-9801M2(新同)	289,000
〃	PC-9801F2(新同)	238,000
〃	PC-9801F3(新同)	459,000
〃	PC-9801E	138,000
〃	PC-9801	128,000
〃	PC-8801MKII 10、20、30	98,000より
〃	PC-8801MKIISR モデル30(新同)	179,000
〃	PC-8801	69,000
〃	PC-8001MKII SR(新同)	75,800
〃	PC-8001MKII	49,800
〃	PC-8001	34,000
〃	PC-6601	64,000
〃	PC-6001MKII SR(新同)	64,800
〃	PC-6001MKII	45,000
〃	PC-6001	19,800
〃	PC-8822(漢字プリンタ)	98,000
〃	PC-PR401(プリンタ)	22,800
〃	PC-9831-4W(2DDディスクドライブ)(新品)	144,000
〃	PC-6031(DISK)	39,800より
各社	中解像度モニター	24,000より
〃	高解像度モニター	34,000より
〃	超高解像(640×400) モニター	65,000より
〃	グリーンモニター	12,000より
シャープ	MZ-2200(専用レコーダー付)	59,800
〃	MZ-2000	58,000
〃	MZ-700シリーズ	19,800より
〃	X1、X1C、X1D(本体、モニター)シリーズ	126,000より
〃	MZ-80B	48,000
〃	MZ-1200、80K、Cシリーズ	34,000より
〃	WD-500(32ドット、プリンタ付ワープロ)	198,000
〃	MZ-1P 02(プリンタ)	39,800
東芝	パソピア(PA-7010)	19,800
〃	パソピア7	29,800
富士通	オアシスライト(プリンタ付ワープロ)	128,000
〃	FM-7	64,000
〃	FM-8	44,000
日立	MB-16003(16000シリーズ)	198,000
〃	ベーシックマスターJr (カラーアダプター付)	16,800
ナショナル	JR-200	19,800
APPLE	APPLE J-PLUS	108,000
三菱	マルチ8	19,800
精工舎	GP-550E(漢字プリンタ)	46,000
カシオ	FP-1100	29,000
エプソン	UP-130K(漢字プリンタ)	169,000
各社	MSX	16,800より
〃	フロッピーディスク(PC、FM用)	69,800より
〃	M-5、SC-3000、PV-2000他	12,000より

★その他在庫も豊富にあります。

全国通信下取販売・買取

中古マイコン

下取・売却をお急ぎの方は直接現品を宅急便などで下記へお送り下さい。

- ●下取りご希望の場合は、一週間以内に、ご希望商品と下取分代金差し引きの請求書をお届け致します。
- ●売却ご希望の場合は、現品が着き次第、3日以内に高価買取り代金をお届け致します。
- ●下取り・売却どちらの場合も周辺機器、ソフト、書籍まで全て高価でお引取り致しますのでまとめてお送り下さい。

●マイコンのお求め、下取、売却は今すぐお電話で!

東京本社受付☎03(463)4455(ヨシココ)
大阪受付☎06(364)1258
福岡受付☎092(751)3901

※すでにご注文いただいております商品の納期・お問合せは東京本社までお電話下さい。

〒150 東京都渋谷区道玄坂2-3-2 大外ビル

キリトリセン

《無料見積申込書》 昭和　年　月　日　日本マイコン流通センター 御中

下取り機種			ご購入機種(新品)			中古品ご購入希望機種		
メーカー名	品名・品番	定価	メーカー名	品名・品番	定価	メーカー名	品名・品番	定価

フリガナ お名前		ご住所	〒	TEL	
購入予定日	年　月	職業		年令	購入方法　現金・クレジット

★新品・中古品購入、下取りご希望の方は、この見積申込書に必要事項をご記入の上、お送り下さい。見積と便利で簡単なお取引き方法の説明書をお送り致します。★下取品のない方も全メーカー商品格安で販売致します。お申し込み下さい。 Ⓑ8月号

秋葉原中古専門店

電話でOK!

全国どこでも秋葉原価格でお届け致します。

夏休み特別大バーゲン

機種名	超特価
PC-6001MKⅡ	▶¥ 42,000
PC-8001MKⅡ	▶¥ 43,000
PC-8801	▶¥ 63,000
PC-8801MKⅡ/30	▶¥139,000
FM-7	▶¥ 67,000
X-1（本体のみ）	▶¥ 69,000

商品はすべてマニュアル・付属品完備、6ヶ月保証書付き。
上記の他、各機種在庫有!! 詳しくはお問い合わせ下さい。
尚、品切れの際はご容赦下さい。

- ●代金は商品到着時でOK
- ●低金利クレジット月々3,000円より
- ●全国どこでも無料配達
- ●確かな技術サポート体制
- ●全品整備済、6ヶ月保証

お申込み方法

●代引き制度をご利用いただく場合。
電話にてご注文の際、代引き制度利用とお申し出下さい。ただちに商品を発送します。尚、代金は商品到着時にお支払い下さい。

●現金書留・銀行振込をご利用いただく場合。
電話にてご注文の上、当社宛にご送金下さい。ご入金後、即ちに商品を発送いたします。
振込先：三和銀行新橋支店 当座322371

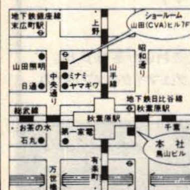
●クレジットをご利用いただく場合。
便利な、分割払いもご利用になれます。詳しくは、お電話でご説明いたします。(但し、18歳未満の方は、ご両親を通してお願いします。)

★万一、到着した中古品がお気に召さない場合は、商品到着日より3日以内にご連絡下さい。商品の返品をお受けいたします。但し、返送料等はご負担願います。

●パソコン・周辺機器の下取交換、買取りいたします。
㊝ 中古 追加金 新品
FM-7＋¥118,000→FM-77L2
下取・買取査定デスク ☎03(257)0460

●ソフト(箱・説明書付に限る)買取りいたします。
※但し通販は20本以上
☎03(257)0490

ハードから中古ソフト・小物まで何でも揃う専門ショップ! 是非一度ご来店下さい。



J-DMA 社団法人 日本通信販売協会会員

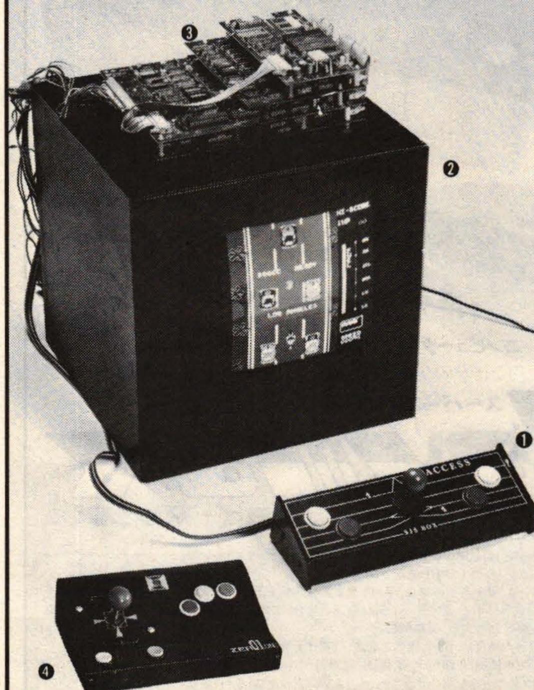
信頼と技術がモットーの
(株)サードウェーブ

注文デスク **☎03(257)0565**

本　　社：〒101 東京都千代田区神田佐久間町1-21鳥山ビル
ショールーム：〒101 東京都千代田区神田4-4-2山田ビル
TEL.03(257)0490(木曜定休)
営業時間 AM.10:30～PM 7:00(年中無休)

★JOYSTICK★TV-GAME★

●全製品ゲームセンターと同一規格、部品を使用!



アクセスのオリジナル製品はここが違う

①SJS-BOX……スーパージョイスティックボックス
従来のパソコン用ジョイスティックやゲーム機からはずした操作パネルでは不安定で腕が上がらないと感じてきた君に!!
●卓上置型なので両手がフルに使える●ゼビウス型パネルと同サイズ、オプションボタン付

I型…パソコン、ファミコン用
(D型9ピンコネクター)
MSX全機種、X－I、ファミコン（セガ）…………¥7,300

II型…TVG－Pタイプ、配線オープン
…………………………¥6,900
任天堂ファミコン用
…………………………¥7,500

②TVG-Pタイプ……パソコン型テレビゲーム機
ゲームセンターのテレビゲーム機をコンパクト化!
●軽量コンパクト設計　40×40×40cm約12kg●全機種共通配線　カラーコード統一●タテ型、ヨコ型画面どちらのゲームでもそのままでOK!
ゲーム機(USED)をそっくりそのまま組み込んだ本格派…14, 18インチ¥25,000より

PCB…③PRINTED CIRCUITE BOARD
ゲームセンター用テレビゲーム基板、ワンタッチ交換用ハーネス付(Gコネクター)TVG-Pタイプ/TVG-Uタイプと組合わせると、ゲーム・センターそのままのゲームをプレイすることができます。　例：ギャラガ↔ゼビウス　パックマン、ドンキーコング、ゴルフ etc ……………………¥9,000より

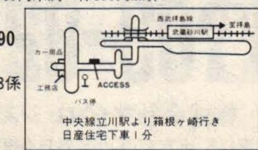
TVG-Uタイプ… USED GAME MACHINE
一流メーカーゲーム機を完全整備、共通コネクター付(Gコネクター)
…**14インチ, 18インチ¥19,000より**
●TVG-P, Uともにパソコン用CRTに使用できます。

④…ゼロワン(時計付)
I型…MSX,セガ用…¥9,200任天堂用…¥9,400
II型…TVG-Pタイプ,配線オープン用 ……¥8,800

至急資料を請求して下さい…早い者勝ち! 60円切手2枚でOK（※郵便番号と電話番号を必ず明記して下さい）

ご注文は現金書留で住所、氏名、電話番号を明記
合計金額10,000円以上送料サービス10,000円未満一律800円加算

宛先…
東京都立川市砂川町8-62-5 〒190
アクセス
BM8係
TEL 0425−36−7131(代)
㊢11：00AM～6：00PM



中央線立川駅より箱根ヶ崎行き
日産住宅下車1分

パソコンやファミリーコンピューターのゲームではものたりない。

マニアのキミに本物のTVゲームを！

ゲームセンターで営業中の中古TVゲーム機を超安価で売ります。14インチカラーモニター・コインシステム・金庫・鍵付。



在庫常時80〜100台
ゲームセンターで稼動中の完動品

- ニューラリーX、プーヤン、ペンゴ…￥30,000より
- ディグダグ、ジャンピューター……￥50,000より
- ゼビウス、ギャラガ………………￥80,000

送料￥7,500

- その他人気ゲーム機、各種あり。
- ゲーム基板販売中。
- ゲーム機用部品パネルセット(水平4・8方向ジョイスティックレバー、高速発射ボタンSW2個取付ビス付)……￥6,500 送料800円



家庭用ジョイスティックついに登場!!

対応機種●MSX各種●PC6601・6001・MKII●HXシリーズ●X1シリーズ●MLシリーズ●MBシリーズ●コモドール全モデル●YISシリーズ●SC-3000・3000H●MPC-10 (WAVY-10)●HCシリーズ●CFシリーズ●PAXONシリーズ●V-10シリーズ●HBシリーズ・SMC-777●PXシリーズ●FX-Xシリーズ●PV-7●アタリ●その他

取付は簡単で9Pコネクターを各機種のジャックに差し込むだけで、OKです。

￥11,800

中古TVゲーム機の基板(こわれていても可)、EP・ロム(2716・2732・2764)も、買います。

注文の場合は現金封筒に料金・送料と機種名・住所氏名・電話番号をハッキリ書いて下記まで。

フェニックス産業 ハヤシ

〒151 東京都渋谷区西原1-9-5☎03-466-4734

ほしいゲームがあれば下記の場所まで来て、見てプレイしてナットクしてきめて下さい。

ゲームセンター **フォーカス・フォーカス**

〒156 東京都世田谷区赤提4-48-11
☎03-325-8946 夜12時まで営業

カタログ、価格表、回路説明図希望の時は返信用封筒に切手150円分を同封して下さい。

中学生、高校生の皆さん！

予習、復習、期末テストもこれで安心！

君の教科書、参考書にピッタリのプログラムがつくれる！



英語大工さん

新発売!!

家庭で、学校で、塾で、生徒も、先生も、すぐ使えます！

①単語熟語②動詞の活用③比較変化④単数複数⑤基本英文の5本のプログラムがあり、君の教科書や参考書から、単語や文章を 入力 すると、コンピューターが、出題 → 採点と励まし → ヒント・再出題 → 採点と励まし → 正解提示 → 成績記録 を実行して君の勉強を応援します。自分を励ます文章の登録も、お伴のキャラクターの選択もできます。

お問い合わせ・お申し込みのご案内

種　類／●英語大工さん(好評発売中です)
●地理大工さん(地図も登録できます)
●歴史大工さん(日本と世界)
●国語大工さん(漢字、熟語、文…俳句)
●数学大工さん(計算編)　●同(図形編)

機　種／●FM-7.8　●PC-8800　●PC-9800
●FM-77(3.5FD)各シリーズ

価　格／各科目とも5インチFD1枚＋マニュアルで、各8,000円(送料とも)

発　売／英語大工さんは発売中。他の教科は8月1日発売。

カタログ／ハガキ又は電話で御請求下さい。

購入申込／現金封筒又は、郵便振替で東京1-166120へ。振込は、三和銀行池袋支店㊥95213へ。

人とコンピュータを考える **ヒューマン ソフト**

〒170 東京都豊島区東池袋2-62-8 BIGオフィスプラザ902
☎03-981-7822(直通)　03-985-0234(ビル受付)

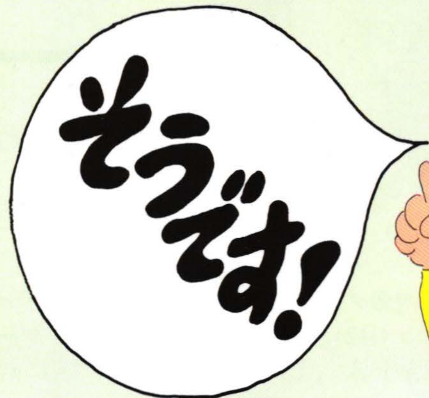
うちのパソコンは、7時半になると、『オハヨー』と言う…だけではありません。

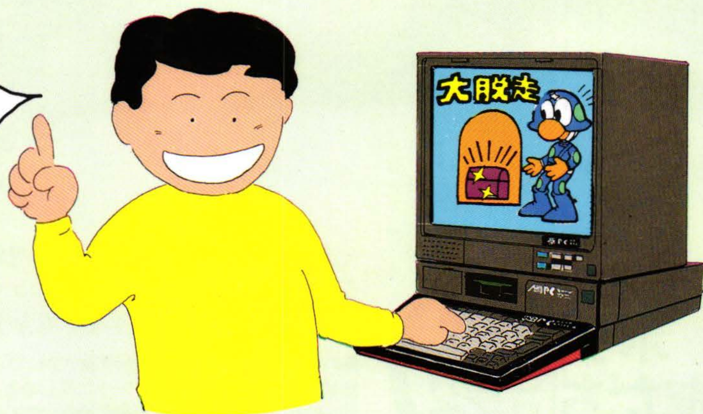


『Miss ワープロ』も使えるし、
キャリーラボの飛車も楽しめる。



テレビにも使えるし、
ぼくの勉強にも大助かり。





そういって、お父さん、お母さんに買わせましょう。

日本語ワープロJETシリーズ

- ■抜群の変換効率でワンタッチ入力!
- ■豊富な表現力!
- ■余裕の編集サイズ!
- ■プリンタも多種対応!
- ■ユーザー登録により、アフターケアも万全!

Missワープロ

PC-6601SR/6001mkIISR

3.5インチ(2枚) 定価¥29,000

漢字ROM RAM PC-6007SRが必要です。

㈱キャリーラボ

〒862 熊本市大江6丁目25-25 金子ビル1F TEL096・363・0211 FAX096・363・0235(G2・G3)

資料請求券
BASICマ8
Miss

品質を大切にする〈技術の日立〉

HITACHI


おかげさまで75年
株式会社 日立製作所

ポップな気分をありがとう

※写真中のヘッドホン，カセットテープ等は別売です。

ポップな友だちH2

気軽にパソコンを親友にできる内蔵ソフトと，ステレオ対応のカセットデッキを内蔵した，日立のMSXパソコン〈H2〉。64Kバイトマシン〈H2〉は，ゲームはもちろん，マニアライクな世界を十分に，しかも手軽に楽しませてくれます。

●パソコンを手軽に楽しめる内蔵ソフト。①〈コマンドテーブル〉方式で簡単にカラフルなパソコンアートが楽しめる《スケッチ》②ピアノとオルガンの2つの音色で演奏が楽しめる《サウンド》③内蔵カセットデッキをパソコン制御《カセットオペレーション》④マシン語プログラムの入力や，デバッグに《モニタ》●家庭用カラーテレビが使える3出力方式（RF・ビデオ・RGB）●RAM64Kバイト標準実装 ●ROMカートリッジ2スロット装備



HINT
HITACHI NEW TECHNOLOGY



日立パーソナルコンピュータ H2

●MB-H2本体標準価格
79,800円

※テレビC15-S01は別売です。
※画面写真はハメ込み合成です。

MSX このパーソナルコンピュータは MSX のマークがついているROMカートリッジおよびカセットが使用できます。 MSX はマイクロソフト社の商標です。

HUMANICATION

——生活と技術をむすぶ——

日立家電販売株式会社
〒105東京都港区西新橋2-15-12(日立愛宕別館)TEL(03)502-2111

資料請求券
B7-H2

●カタログをご請求の方は，資料請求券をハガキに貼り住所・氏名・年齢をご記入の上，〒105東京都港区西新橋2-35-6第三松井ビル日立家電販売株式会社・宣伝部パソコン係まで。

電波新聞社〒141東京都品川区東五反田1-11-15電話03(445)6111 定価350円（送料70円） 雑誌18361-8